Ps2 • PlayStation • Dreamcast • N64 • Xbox • Gamecube • Gameboy • DVD

Il futuro del GAMING ONLINE

CRASH approda su PS2

49 preview

36 review

Tips and tricks

Winning Eleven 5
Alone in the Dark
Reportage dal Futurshow

GAME BOY ADVANCE In anteprima

Maggio 2001 Numero 3 L. 9.900

Maggio 2001 Numero 3

Redazione ITALIA

EGM
Electronic Gaming Monthly Italia
Pubblicazione mensile anno I
Numero 3 Maggio 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 7/2001 del 2 Febbraio 2001
Pubblicazione a cura di:
Near - New Media Agency
Fr. Quarto Inf. 6 - Asti
Direttore Responsabile:
Alessandra Salimbene
Coordinamento:
Simona Gligora
Caporedattore:
Lorenzo Monticone
Segretaria di redazione:
Patrizia Civitate
Impaginazione e grafica:
Filippo Staniscia
Copertine:
Claudia Tuirán Alomía
Traduzioni: Near Snc - Asti

Redattori:
Luca Agoglia
Luca Carbone
Domenico Catalano
Davide Cavagnero
Andrea Corbella
Mario Deoli
Edoardo Dezani
Corrado Giunta
Maurizio Labate
Davide Moretto
Luca Ruella
Roberto Spadavecchia
Roberto Tanzi
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori
Fotocomposizione:
Tipografia Piano - Asti
EGM Italia è edito da Edizioni Star Comics S.r.l.
Stampa:
Industrie Poligrafiche Friulane
Cittá di Castello (PG)
Distributore per le edicole:
CDM S.r.l.
V.le Borghi 172, 00144 Roma

Redazione USA

Direttore:
John Davidson
Direttore Esecutivo:
Mark MacDonalds
Capo Redattore:
Dean Hager
Redazione:
Crispin Boyer, Greg Sewart, Sam Kennedy, Jonathan Dudlak, Terry Minnich, James Mielke, Ryan Lockhard, Ethan Einhorn, Dan Leahy, Joe Rybicki, Jeremy Scot, Shawn Smith, Gary Steinman, Axel Strohm, Todd Zuniga
Corrispondente dal Giappone:
Yutaka Ohbuchi

Si ringrazia per
la collaborazione
Ade Capone

Copyright

di Alessandra Salimbene ⇠⇢ alessandra@near.it

Meditate, gente...

Cosa succederà nel magico mondo dei game? Ogni mese, ormai, sta diventando una piacevole abitudine, giunti in chiusura del numero corrente di EGM-Italia, pormi questa domanda, a consuntivo della rivista che abbiamo realizzato. Ogni mese riesco a stupirmi (è solo la terza volta, ma mi conosco bene, continuerò così) delle incredibili novità che inseriamo nelle nostre pagine, delle meraviglie che la grafica e la tecnologia riescono a creare per il nostro divertimento. Ogni giorno mi rendo conto di come lo sviluppo di giochi e di nuove piattaforme per l'informatica di intrattenimento sia importante per lo sviluppo della scienza dell'informazione in generale, delle interfacce, dei programmi.

Troppo filosofica? Non direi. I videogiochi sono in tutto e per tutto dei simulatori di esistenze. Ci permettono di viverne molte, in tempi brevissimi, ci danno modo di sviluppare sensi e sensazioni inimmaginabili, di sfogare il nostro desiderio di novità e anche un po' della nostra rabbia. Stasera ho scoperto, qui in redazione, che sparare contro i soldati di Time Crisis mi ha dato la possibilità di sfogare la fatica di questi giorni e anche un pochino della rabbia accumulata.

Troppo banale? Può darsi... ma non importa. Quel che importa è che in tutto questo noi crediamo e proprio perché siamo convinti che i videogame, e la tecnologia in generale, non siano soltanto futili passatempi o maledizioni della nostra epoca, anche questo mese vi portiamo 128 pagine traboccanti di speciali (GT3, Crash su PS2, Online Gaming, GameBoy Advance, FuturShow 3001), di anteprime (questo mese sono 49, compresa una bella carrellata di preview GBA), di recensioni (36, niente male!), tips, tricks e risposte alle vostre graditissime (e numerose, continuate così) lettere.

A proposito, molti hanno notato (e per questo si complimentano) che EGM-Italia si mostra indipendente e non patteggia per una o l'altra console. Grazie per averlo notato, è uno dei nostri primi obiettivi. Ogni numero ha sicuramente una prevalenza di articoli per una console, piuttosto che per un'altra, ma non è mai calcolato: noi ci limitiamo a costruire un indice che contenga tutte le informazioni che riusciamo a raccogliere, proprio per questo le proporzioni non sono sempre uguali. Per questo, se capita che una volta parliamo di più di PlayStation, non è per qualche losca alleanza con la Sony: è solo perché in quel mese c'è più da dire di PlayStation, e così via.

Che cosa ne pensate?

Ok, ora direi che vi ho trattenuti a sufficienza.

Ma ancora una cosa: un grazie e un abbraccio a tutti coloro che sono venuti a trovarci al FuturShow di Bologna (se vedete in giro qualcuno con la maglietta o il cappellino siglati EGM...) e che ci hanno conosciuto di persona: è stato bello avere un contatto così diretto con alcuni dei nostri lettori: ci siamo emozionati :-). Ancora grazie.

Ora vado davvero, anche perché ho ancora qualche pagina da rileggere (domani si va in stampa...) prima di andare a nanna, buon divertimento a tutti e ... alla prossima.

Alessandra Salimbene

Maggio 2001 n. 3

Questo mese su EGM-Italia

SYSTEM KEY

Dreamcast
Nintendo 64
PlayStation 2
PlayStation
Game Boy Color
Game Boy Advance
Xbox

M a g g i o 2 0 0 1 n u m e r o t r e

Review

86

OPERATION WINBACK

98

46

48

60

Un posto di magliette e cappellini...

di Alessandra Salimbene
alessandra@near.it

Nel grande circus del Futuro Egm c'era...

Chi non c'è non ci sarà, meglio dentro che fuori, si stava meglio quando si stava peggio, non esiste più la mezza stagione... FuturShow 3001, se il futuro ci riserva così poche sorprese credo di preferire il presente.
Anche quest'anno in quel di Bologna si è tenuta la grande kermesse della tecnologia popolare, divulgativa, dei telefonini e dei portali, che raccoglie grandi e piccini in cinque giorni di musica, rumori, suoni, colori e belle ragazze in abiti discinti. EGM-Italia c'era, non solo con il primo stand ufficiale (è stato il nostro debutto in società) ma anche con l'intento di andare a cercare qualcosa da raccontarvi. Il risultato è stato che o il futuro non ci riserva nessuna novità (a parte qualche telefonino un po' più veloce e una maggiore diffusione dell'ADSL) o proprio in Italia le novità non riusciamo a presentarle.
Andiamo con ordine.
Dei quattro o cinque padiglioni in cui si estendeva la fiera, il più spettacolare e rumoroso era quello occupato da Blu, Virgilio, Tin - Broad Band Box, Tiscali e alcuni altri "piccoli" (tra cui EGM). Sorvolo sul frastuono assordante causato dalla gara all'ultimo decibel tra Blu (che, fra l'altro, ospitava Radio Deejay) e Virgilio per sottolineare che qui si sono consumate le parti più divertenti dell'intera durata dello show.

Un posto di magliette e cappellini

L'intervento di sabato pomeriggio di Elio e Faso (di Elio e le Storie tese) con il mitico Linus è stato a dir poco esilarante. Dopo una serie di gag più o meno standard, il trio ha coinvolto una ragazza del pubblico: l'intento era quello di farle raccontare una sua storia d'amore su cui Elio e compagno avrebbero improvvisato una canzone, corredata di balletto.

Spettacolo assicurato: l'incauta fanciulla si è prestata benissimo al gioco e ha raccontato con slancio dell'uomo che aveva fatto piangere, Elio è stato mitico nel cantare il tutto su una base preparata, e Faso, udite udite, ha mimato (spacciandosi per inventore della break dance) il testo rendendo la scena un piccolo gioiello. Elio ha avuto anche un altro merito. Sempre durante questa gag, si svolgeva una sorta di quiz con alcuni ragazzi del pubblico. La domanda era "Che cos'è il FuturShow?" e le possibili risposte erano tutte qualcosa

Alcuni momenti dello spettacolo offerto da Elio, Faso e Linus allo stand Blu. La scena che vedete riguarda il quiz in cui Elio ha decretato che il FuturShow non è una kermesse tecnologica come vuol far credere, ma un posto di magliette e cappellini...

Lo stand Nintendo presentava in anteprima il Game Boy Advance, in mezzo a un tempio dedicato ai Pokemon. L'attesissimo GBA è stato una delle poche vere novità di questo FuturShow...

del tipo "un luogo dove scoprire le tecnologie del futuro..." tranne una, che poi si è rivelata corretta: *"un posto di magliette e cappellini"*.
Fulminante: dopo aver per giorni cercato un modo di definire la fiera, con il solito umorismo intelligente è riuscito a centrare il bersaglio. Non credo che ci sia miglior modo di definire FuturShow e il suo pubblico.
L'interesse generale è stato incentrato sullo show, e poco sulla tecnologia e sulle novità vere e proprie. Quindi luci, colori, musica e bellissime ragazze, sono servite a distogliere un po' l'attenzione dal vuoto di "futuro".
Trovo che sia un vero peccato, perché l'organizzazione ha funzionato molto bene, Sabatini ha fatto un ottimo lavoro davvero, insomma, il contenitore sarebbe stato veramente perfetto... è mancato solo il contenuto.
O forse, in realtà, stiamo attraversando un periodo in cui grosse novità proprio non ce ne sono?

Game Boy Advance

Piccolo grande protagonista per il settore videogiochi, senza dubbio è stato il Game Boy Advance, presentato in anteprima in un bellissimo stand (che sembrava un po' l'arena dei Pokemon) e in una meno spettacolare ma significativa conferenza stampa.
Del nuovo Game Boy si parla molto nello speciale che troverete a pagina 70, qui mi limito a sottolineare che, nonostante il trattamento non calorosissimo che la distribuzione italiana riesce a esprimere nei confronti del mondo Nintendo in generale, il pubblico adora (secondo noi a ragione) questi piccoli gioielli della tecnica.
I manager della Giochi Preziosi ci hanno assicurato, comunque, che il nuovo nato e i suoi giochi verranno distribuiti non soltanto nei negozi di giocattoli, ma in tutti i canali possibili, grande distribuzione compresa.
Si sono resi conto che il GBA può interessare un

pubblico più maturo del Game Boy Color. E sicuramente, osservando la folla che si muoveva attorno allo stand Nintendo, questa sensazione è stata confermata... Vedremo.

Chi non c'era

Grande assente eccellente di questa edizione è stata sicuramente la Sony, che, in polemica con l'organizzazione per alcuni problemi che si sono verificati nel passato, ha preferito non avere una sua presenza istituzionale. La mancanza si è sentita, anche perché senza Ps2, e senza altre consolle, in realtà (a parte le poche dello stand CTO e di qualche altro), manca un bel pezzo del mondo dell'intrattenimento informatico.

La grande bufala

L'assenza Sony è stata molto pesante anche per la martellante campagna promozionale fatta dal FuturShow (con conseguente diffida di Sony) per cui sarebbe stato possibile acquistare la Ps2 a poco meno di 500 mila lire. Fino all'ultimo giorno i ragazzi passavano anche da noi con il portafogli in mano, chiedendo dove avrebbero potuto acquistare la Ps2. Non sappiamo se l'offerta sia stata ritirata per via dell'opposizione ufficiale o se si sia trattato fin dall'inizio di una trovata pubblicitaria.

In ogni caso la cosa non ci è piaciuta molto e ha, secondo noi, turbato un po' l'atmosfera comunque allegra dello show.

Lo stand CTO era sicuramente la miglior presenza games della fiera. E questa gloriosa Diablo gialla faceva bella mostra di se...

NEWS

Final Fantasy XI Online

Square ha ultimato lo sviluppo di un software per la navigazione online che può essere sfruttato per giocare in rete con svariati titoli della software house nipponica. Lo studio è stato effettuato principalmente per introdurre la modalità multiplayer con i titoli della serie Final Fantasy. Molto probabilmente Final Fantasy 10 non sfrutterà ancora questa tecnologia ma è praticamente certo che l'undicesimo capitolo della serie ne richiederà l'utilizzo. Ultimamente Square sta investendo moltissimo tempo e denaro sullo sviluppo del gioco online per la nuova generazione di console.

Final Fantasy 10 in versione Jap

Finalmente il grande momento è arrivato... Square Software ha confermato che Final Fantasy 10 raggiungerà il Giappone il 19 Luglio di quest'anno. Putrtroppo il prezzo sembra davvero elevato, ben 8800 yen, circa 150 mila lire (ma in fondo un titolo così li vale tutti...). Ancora più sorprendente il prezzo della edizione limitata (un cofanetto con 2 DVD) del valore di ben 10.800 yen!

Gli amanti di questo spettacolare RPG saranno felici di sapere che Square ha intenzione di rimasterizzare su DVD i capitoli VII, VIII e IX introducendo nuovi effetti FMV (Full Motion Video) e Dolby Digital Audio 5.1.

Trapianto di cuore per la PS2

Il cuore pulsante della PlayStation 2, processore conosciuto per l'emotion engine, sarà utilizzato da Toshiba all'interno di Console da gioco, Net-Appliance, Set Top Box e TV digitali.

Toshiba ha annunciato che presto nascerà una vera e propria azienda chiamata ArTile Microsystem i cui prodotti saranno caratterizzati dalla presenza del chip TX79.

Toshiba ritiene che nonostante i 12 mesi di vita (un'infinità, in campo tecnologico), il chip TX79 è ancora in grado di equipaggiare la prossima generazione di info appliance. Effettivamente si tratta di dispositivi il cui compito è fornire una interfaccia grafica 2D per le applicazioni legate al mondo di Internet e della televisione interattiva.

Per chiarire le idee vi ricordo che l'emotion engine gestisce i calcoli geometrici generali della PlayStation2 con un'unità per il calcolo intero a 64 bit, 107 istruzioni multimediali, 32 Mb di RDRam, due coprocessori, un'unità di calcolo vettoriale e un decoder Mpeg-2.

Indrema chiude ancora prima di aprire...

John Gildred in un'intervista apparsa alcuni giorni fa, aveva espresso la sua perplessità in relazione al progetto Indrema e ha ammesso che dopo 6 mesi di ricerche non sono stati trovati i fondi per continuare lo sviluppo del prodotto.

Purtroppo, sono già stati licenziati diversi membri dello Staff e nei prossimi giorni tutti saranno a casa...

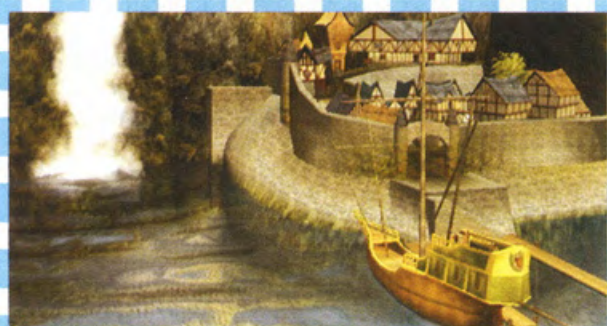
Indrema doveva essere la prima console basata sul popolare e stabilissimo sistema operativo Linux, il sistema operativo Unix-like completamente Open Source.

Gildred comunque ha fatto sapere che il progetto non sarà accantonato del tutto e parte delle idee che aveva in testa verranno riciclate in un nuovo progetto relativo a un Set Top Box per TV interattiva. Il boss di Indrema ha assicurato che il dispositivo sarà sempre basato su Linux.

Sony e Square si accordano per The Bouncer e FFX

Square e Sony hanno raggiunto un accordo in esclusiva grazie al quale SCEE produrrà e distribuirà i software "The Bouncer" e "Final Fantasy X" per PlayStation 2 nei territori PAL gestiti da SCEE.
"The Bouncer" è atteso per PlayStation 2 nella prima parte dell'estate 2001 e "Final Fantasy X" nella metà del 2002. Entrambi i titoli verranno localizzati in 5 lingue europee. E' davvero durato poco l'accordo tra Square e Infogrames. Ora tutto torna nelle mani del colosso nipponico. Chris Deering ha commentato l'accordo affermando: "Noi siamo sempre veramente felici di lavorare con Square. E' stato un piacere introdurre i primi titoli della serie Final Fantasy e altri titoli importanti della Square su PlayStation e adesso guardiamo avanti per avere lo stesso successo con questi due eccezionali giochi per PlayStation 2. Tutti i nostri territori sono fortemente motivati per distribuire e vendere questi due ottimi titoli."
Mentre Hisashi Suzuki, Presidente e C.E.O. della Square di Tokyo ha aggiunto "Questi sono entrambi importanti titoli per noi; i nostri team di sviluppo hanno lavorato veramente duro per realizzare giochi di ottima qualità per PlayStation 2 e siamo sicuri che SCEE farà un ottimo lavoro per noi nei territori PAL. Siamo veramente interessati a lavorare ancora una volta con il team SCEE".

Premiato il Graphic Syntetizer

Il Graphic Synthetizer, cuore della PlayStation2 è stato premiato dalla rinomata rivista Semiconductor Insight come il semiconduttore più innovativo dell'anno. Si tratta di un premio di prestigio per la console Sony, soprattutto considerando che questo chip è riuscito a imporsi di fronte a più blasonati avversari quali Intel Pentium 4, AMD Athlon e nVidia Geforce 2.

Un po' di notizie da Interplay

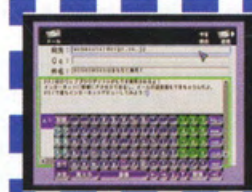
Interplay è conosciuta dalla maggior parte dei giocatori PC per la popolarissima serie di Baldur's Gate (che presto approderà anche sulla console Sony). Durante il 2001 l'offerta videoludica sarà ampliata andando a toccare le console di nuova generazione. Entro la fine dell'anno sarà proposto Hunter: The Reckoning per PlayStation 2 e Xbox e sarà l'adattamento dell'omonimo RPG di casa White Wolf. Per quanto riguarda il Gamecube avremo Galleon (un action adventure creato da ex-progettisti della Core Design) che apparirà insieme alla console Nintendo durante i giorni del lancio USA (autunno).
Una delle novità più succose, comunque, rimane la licenza per Matrix... Ma Interplay ha affermato che inizierà a sviluppare il titolo in questione solo a partire dal 2002.

Evadere con Metal Gear Solid

Nei giorni scorsi il popolare tabloid britannico 'The Sun' si è scagliato contro l'iniziativa intrapresa a favore dei detenuti rinchiusi nel carcere di Durham. La buona condotta dei reclusi viene premiata con la possibilità di tenere e utilizzare una PlayStation.
Beh... Consiglio una bella partita a Metal Gear Solid. Potrebbe davvero insegnare delle ottime strategie per una fuga in grande stile. :)

NEWS

Un browser per la Playstation 2

Presto in Europa debutterà un browser in grado di gestire completamente la navigazione online per tutti gli utenti PS2. Il software in questione si chiama EGBrowser. Ha esordito a fine Marzo sul mercato giapponese e consente di navigare sul web, ricevere e inviare e-mail, scaricare file MP3 e giocare online standosene comodi in poltrona davanti al proprio televisore.
EGBrowser è stato sviluppato da Planet Web e Ergo Soft e viene fornito in bundle con i modem per Playstation 2.
Il software sarà perfettamente compatibile con tutti i giochi online ed è in grado di salvare su memory card le impostazioni inviate dai fornitori di accesso.
Vi ricordo che Sony sta lavorando alacremente allo sviluppo di una infrastruttura per il gaming online in grado di competere con la banda larga dell'Xbox e le connessioni dial-up a 56K del GameCube.

Xbox voci di corridoio

Microsoft sembra essere molto decisa ad apportare delle modifiche sull'Xbox per renderlo meno soggetto alla pirateria.
Per limitare la diffusione di copie illegali, i giochi potrebbero utilizzare un supporto leggermente differente rispetto a quello dei DVD Standard. Un sistema simile è stato adottato anche da SEGA (che svilupperà diversi titoli per la console della casa di Seattle) con il GD-Rom del Dreamcast.

Sensaura e l'audio 3D di Xbox

Sensaura ha annunciato di aver siglato un accordo con Microsoft per fornire l'audio 3D posizionale alla console di Microsoft. Sensaura adotterà 64 canali accelerati in hardware in grado di generare effetti 3D di notevole qualità.
Secondo Todd Holdmdahl, direttore generale dell'hardware di Xbox, la console "offrirà ai giocatori la migliore esperienza interattiva di tutti i tempi. Siamo felici di lavorare in collaborazione con Sensaura e siamo certi di sfruttare la sua esperienza per portare la componente audio di Xbox al massimo livello".

Accendiamo l'Xbox

Dal Giappone giungono alcune notizie relative alla sequenza di boot-up per la console di Microsoft. L'accensione sembra essere molto simile a quella della console di Sony. Ci vogliono circa 10 secondi per entrare nel menu principale all'interno del quale è possibile mettere a punto l'orologio, la lingua, il sound e gestire tutti i dati salvati.
Sono inoltre presenti diverse opzioni sound (lettore audio) e per la gestione dell'hard disk . Si tratta di una notizia tratta da una fonte non ufficiale e da prendere come tale.

Prezzo di Xbox, la telenovela continua

Robbie Bach, vice presidente della divisione giochi di Microsoft, ha parlato brevemente del prezzo di Xbox sul mercato Giapponese e Americano. Sembra proprio che il prezzo sarà notevolmente competitivo. Secondo Bach "La definizione del prezzo di una console è ormai una scienza esatta. Le ricerche affermano che le console vengono vendute inizialmente a 299 dollari in USA e 29.000/39.000 Yen in Giappone. Noi proporremo Xbox a 39.000 yen (650.000 lit) un prezzo leggermente inferiore rispetto a quello di PlayStation 2 che inizialmente è apparsa a 39.800 yen. Si tratta comunque di prezzi approssimativi; quelli ufficiali per il Nord America verranno comunicati solo nel corso dell'E3 a Los Angeles. Ricordo che purtoppo Xbox in Europa non apparirà prima della primavera 2002.

Ubi soft lavora per Game Cube

Secondo alcuni siti web francesi sembra proprio che i titoli per Game Cube attualmente in fase di sviluppo da parte di UbiSoft siano addirittura 19. Questa notizia conferma la nuova politica della casa d'oltralpe che negli ultimi anni si è sempre resa disponibile nello sviluppo di software per le nuove macchine comparse sul mercato. Tra l'altro sono previsti anche 7 titoli per GameBoy Advance.

Impossible Mission 2 anche per Game Cube

Rob Watson, vicepresidente della Infogrames, ha dichiarato che Mission Impossible 2, gioco tratto dal celebre film con Tom Cruise, apparirà anche sulla console di Nintendo. In questo modo il prodotto sarà disponibile su tutte le console di nuova generazione e verrà sviluppato praticamente in contemporanea. Comunque, considerando le date di uscita sul mercato, PlayStation 2 e Xbox avranno sicuramente la precedenza.

Pokèmon a tutte le ore

Nintendo nel corso della conferenza stampa di presentazione del Game Boy Advance ha lasciato trapelare alcune indicazioni relative a Pokèmon Oro e Argento per la nuova console portatile di Nintendo. La cosa più interessante che l'avventura sarà completamente diversa a seconda delle ore di gioco, pensate infatti alcuni Pokèmon notturni saranno catturati solo giocando in alcune determinate ore della notte!
Per comprendere maggiormente l'incredibile successo di questi titoli pensate che Pokèmon Gold e Silver hanno venduto 10 milioni copie in tutto il mondo suddivisi in 7 milioni per il Giappone, 1.8 per gli USA e 1.2 per il nostro tanto amato vecchio continente.

Unreal su Xbox

Online circolano alcune voci secondo cui la console Microsoft potrà contare su una versione di Unreal sviluppata in esclusiva. Il gioco avrà una struttura simile ad Unreal Tournament e, molto probabilmente, verrà chiamato 'Unreal Champions'. Lo sviluppo ripartirà da zero ed ovviamente l'obiettivo principale sarà quello di ottenere il massimo nella modalità multiplayer per i match online.

NEWS

Phantasy Star Online 2 in ritardo

Nel corso del GameJam di Sega, il Team di Sonic ha annunciato il ritardo di Phantasy Star Online versione 2. Il gioco sarebbe dovuto essere disponibile il 17 Maggio ma il team di sviluppo ha richiesto un po' di tempo supplementare per migliorare il gioco via network e risolvere alcuni problemi minori. La data di rilascio ora è il 31 Maggio 2001 (ovviamente ci riferiamo alla versione Giapponese del gioco). Non si conoscono ancora dettagli relativamente alla versione americana ed a quella europea.

Un GBA per i Pokemon

Nintendo sembra essere intenzionata a lanciare sul mercato un nuovo modello di GBA studiato eslusivamente per i fan dei Pokemon. Il GBA in questione è in grado di cambiare colore a seconda del tipo di esposizione alla luce e presenta un paio di immagini Pokèmon in fondo allo schermo.

Biohazard o per Game Cube

Capcom nel corso di una conferenza stampa ha rivelato di essere al lavoro su Biohazard o e Biohazard 4. Per chi non lo sapesse si tratta dei nuovi episodi della serie conosciuta in occidente sotto il nome di Resident Evil. Biohazard o sarà un'esclusiva per Gamecube! Il titolo era già stato previsto per N64 ed è stato prima cancellato e successivamente portato sulla nuova macchina da gioco di Nintendo.
Purtroppo non sono stati rilasciati ulteriori dettagli ma la notizia farà sicuramente gioire tutti i fan di questa serie.

Game Boy Advance un successo strepitoso

Secondo le stime fatte pervenire da Nintendo, nel primo mese di vendita il GameBoy Advance ha venduto addirittutura 1.132.612 unità! Purtoppo non sono stati diramati dati relativi al software. Pensate che solamente nel primo giorno di disponibilità sono state vendute circa 650.000 unità. Gli analisti Nintendo hanno ipotizzato che verranno distribuite 24 milioni di GBA entro il mese di Marzo del 2002.
Vi ricordiamo ache la data di lancio per il mercato amercano è fissata per l'11 Giugno mentre quella Italiana è indicata nel 22 dello stesso mese (secondo quanto diramato dal comunicato ufficiale Nintendo).

Black & White per Dreamcast

Sega ha confermato che lo splendido Black & White (in preview sullo scorso numero) sarà reso disponibile per tutti i possessori della console Dreamcast. La versione in questione dovrebbe essere disponibile in nord America verso la fine dell'anno.

RANMA E I SUOI AMICI SONO TORNATI!
PREPARATEVI A MORIRE DALLE RISATE
DA QUESTO MESE SU GREATEST

Coming Soon

Dreamcast

Stunt GP	halifax	6-apr
Project Justice - Rival School 2	halifax	6-apr
Worms World Party	halifax	6-apr
NBA Hoopz	infogrames	13-apr
Skies of Arcadia	cidiverte	20-apr
Exhibition of Speed	halifax	20-apr
Charge 'n Blast	halifax	23-apr
Carrier	halifax	23-apr
Iron Aces	halifax	23-apr
Tetris	ubi soft	26-apr
Daytona Usa 2001	cidiverte	27-apr
Rainbow 6 Rogue Spear	halifax	27-apr
Stupid Invaders	ubi soft	3-mag
Dragon Riders	ubi soft	3-mag
18 Wheelers Pro American	cidiverte	11-mag
Commandos 2	halifax	15-mag
Evil Dead: Hail of The King	halifax	15-mag
Legacy of Kain Soul Reaver 2	halifax	15-mag
Mat Hoffman BMX	halifax	15-mag
Soldier of Fortune	ubi soft	31-mag
Championship Surfer	ubi soft	31-mag
Alone In The Dark IV	infogrames	22-giu
Half Life	leader	30-giu

Game Boy Color

Elmo in Groucholand	ubi soft	5-apr
Disney's Doug Doug's Big Game	ubi soft	5-apr
Rocket Power	halifax	6-apr
Sponge Bob	halifax	6-apr
WDL: Thunder Tanks	halifax	6-apr
Warriors of Might and Magic	halifax	6-apr
PokÈmon Oro	nintendo	10-apr
PokÈmon Argento	nintendo	10-apr
Mickey's Speedway	nintendo	10-apr
Alice in Wonderland	nintendo	10-apr
Tech Deck Skate Boarding	halifax	12-apr
Aliens	halifax	13-apr
The Simpson's	halifax	13-apr
Carmageddon TDR 2000	halifax	15-apr
Indiana Jones	halifax	15-apr
Rainbow Islands	halifax	16-apr
Player Manager	halifax	15-mag
Tiny Toons: Buster eroe per un giorno	halifax	15-mag
Roswell	ubi soft	31-mag
Freestyle Scooter	ubi soft	31-mag
Extreme Ghostbuster GB	leader	15-giu

Nintendo 64

The Legend of Zelda Majora's Mask	nintendo	2-apr
PokÈmon Puzzle League	nintendo	2-apr

Playstation

Time Crisis Project Titan	sony	4-apr
Freestyle Scooter	ubi soft	5-apr
Ufc	ubi soft	5-apr
Batman Gotham City Racer	ubi soft	5-apr
Duke Nukem:Land of the Babes	cidiverte	6-apr
Warriros of Might and Magic	halifax	6-apr
Football Manager Campionato 2001	halifax	10-apr
Teletubbies	halifax	10-apr
Panzer Front	leader	10-apr
Submarine Commander	leader	10-apr
C-12 Final Resistance	sony	11-apr
Uefa Challenge	infogrames	12-apr
NBA Hoopz	infogrames	13-apr
Kasparov	halifax	13-apr
Kiss Pinball	cidiverte	27-apr
Duke Nukem Time To Kill	cidiverte	27-apr
Digimon	infogrames	27-apr
AMen: Omega Soldier	halifax	27-apr
Le Dino Corse	halifax	30-apr
Angling The Giant 2	halifax	4-mag
Bayern Munchen Classis Squad	halifax	10-mag
Harvest Moon	ubi soft	10-mag
Rainbow Six: Rogue Spear	ubi soft	10-mag
Evil Dead: Hail to The King	halifax	15-mag
Un Te dalla Signora Ragno	halifax	17-mag
Inspector Gadget	ubi soft	17-mag
Alone In The Dark IV	infogrames	18-mag
Blast Lacrosse	halifax	18-mag
Lego Stunt Rally	leader	20-mag

Coming Soon

Samurai Showdown - Warriors Rage	leader	20-mag
Fatal Fury - Wild Ambition	leader	20-mag
Formula One 2001	sony	23-mag
Looney Tunes - Ralph il Lupo all'Attacco	infogrames	25-mag
WDL: War Jetz	halifax	25-mag
Asterix il Folle Banchetto	infogrames	30-mag
Roswell	ubi soft	31-mag
Championship Surfer	ubi soft	31-mag
Black & White	cidiverte	1-giu
Motocross	cidiverte	1-giu
Europe Crazy Racing	infogrames	8-giu
Spec Ops Cover Assault	cidiverte	26-giu
Technomage	infogrames	29-giu

PlayStation 2

Quake III Revolution	cto	5-apr
Walt Disney Il Libro della Giungla: Le avventure di Mowgli	ubi soft	5-apr
Summoner	halifax	6-apr
WDL: Thunder Tanks	halifax	6-apr
Warriors of Might and Magic	halifax	6-apr
Kury Kury Mix	leader	6-apr
Gunslinger	halifax	10-apr
Army Men: Sarge's Heroes 2	halifax	12-apr
Army Men: Green Rogue	halifax	12-apr
4x4 Evolution	cidiverte	13-apr
NBA Hoopz	infogrames	13-apr
Tiger Woods & PGA Tour 2001	cto	19-apr
Unreal Tournament	infogrames	20-apr
All Star Baseball 2002	halifax	20-apr
MDK 2: Armageddon	halifax	20-apr
Crazy Taxi	halifax	26-apr
Sky Odissey	sony	26-apr
Robot Warlords	cidiverte	4-mag
International League Soccer	halifax	10-mag
MTV Music Generation	halifax	10-mag
World Championship Snooker	halifax	10-mag
Heroes of Might and Magic	halifax	11-mag
Operation Winback	cidiverte	15-mag
Gauntlet Dark Legacy	halifax	15-mag
Commandos 2	halifax	15-mag
F1 World Grand Prix II	halifax	15-mag
Flintstones: Viva Rock Vegas PS2	halifax	15-mag
Hidden Invasion	halifax	15-mag
Legacy of Kain Soul Reaver 2	halifax	15-mag
Red	halifax	15-mag
Red Faction	halifax	15-mag
Sky Surfer	halifax	15-mag
Silpheed: The Lost Planet	halifax	15-mag
7 Blades	halifax	15-mag
Super Bombad Racing	cto	23-mag
Formula One 2001	sony	23-mag
ESPN National Hockey Night	halifax	25-mag
Gauntlet Dark Legacy	infogrames	30-mag
Rumble Racing	cto	31-mag
Extermination	sony	6-giu
La 24 Ore di Le Mans	infogrames	22-giu
NBA Street	cto	29-giu
Fuga da Monkey Island	cto	29-giu
Uefa Challenge	infogrames	29-giu
Wacky Races	infogrames	29-giu

Economici PS

Jade Cocoon	ubi soft	5-apr
Killer Loop	ubi soft	5-apr
Caesars' Palace 2000	halifax	6-apr
Crisis Beat	halifax	6-apr
Guilty Gear	halifax	6-apr
Silent Bomber	halifax	6-apr
Toshinden 4	halifax	6-apr
Micromaniacs	halifax	6-apr
Music 2000	halifax	6-apr
Snooker	halifax	6-apr
Toca 2	halifax	6-apr
Dukes of Hazzard	ubi soft	12-apr
Arcade Party Pack	halifax	15-mag
Gauntlet Legends	halifax	15-mag
Hydro Thunder	halifax	15-mag
MK Trilogy	halifax	15-mag
Ready 2 Rumble	halifax	15-mag
4X4 World Trophy	infogrames	25-mag
Expendable Millenium Soldier	infogrames	25-mag
Premier Manager 2000	infogrames	26-mag
V-Rally 2	infogrames	27-mag
Hogs of War	infogrames	8-giu
Driver	infogrames	15-giu

MGS2: AGENTI SEGRETI

McFarlane Toys non poteva mostrarci tutti i personaggi previsti per Metal Gear Solid 2, ma ci ha mostrato le sagome di due di loro conosciute con il nome di "agenti". Le loro identità saranno rivelate poco prima del lancio.

E ora... giocate con le bambole :)

Se siete dei giocatori incalliti, ci sono buone probabilità che vi piaccia anche giocare con le bambole -o meglio, scusateci- con gli "action figure". All'International Toy Fair 2001 abbiamo dato un'occhiata in anteprima ad alcuni degli eroi poligonali che vedrete presto in circolazione:

McFarlane Toys produrrà gli action figure di Solid Snake, Revolver Ocelot e Olga da MGS2

Bandai

La linea Bandai degli action figure ispirati a Final Fantasy proseguirà anche quest'anno, non solo con quelli di FF IX che sono già nei negozi ma anche con quelli di FFX. Alla Fiera avevano prototipi di Tidus (con la spada d'acqua) e Yuna, che saranno messi in commercio contemporaneamente al gioco. Bandai sta producendo anche una linea di pupazzi e di veicoli tratti dal film Final Fantasy: The Spirit Within, che arriverà nei cinema il 13 luglio.

Palisades Marketing

Sono già in commercio Palisades' House of the Dead (in arrivo la seconda serie) e gli action figure di Mortal Kombat (che non sono niente male). Presto saranno disponibili i pupazzi tratti da Space Channel 5, vale a dire: Ulala, Pudding, Space Dancin' Ulala ed Evila. Palisades Marketing ha anche in catalogo (nel formato 5 cm) gli action figure e le statue (sia di vinile che di resina) tratti da Resident Evil: personaggi come Claire Redfield, Leon S. Kennedy, Nemesis e zombie vari. Inoltre, sempre nello stesso formato, vedremo presto nei negozi gli action figure, i minibusti di resina e le statue di resina tratti da Final Fantasy: The Spirit Within (dovrebbero uscire anche questi in contemporanea con il film). Personaggi di Final Fantasy Nove saranno disponibili (statue di vinile) nella seconda parte dell'anno. Per maggiori informazioni: www.palisadestoys.com

Action figure dal film di Final Fantasy

Blue Box Toys

La linea di giocattoli Blue Box ispirata ai videogame è formata da personaggi tratti da Dark Cloud e da Devil King and I della SONY, da Legacy of Kain: Soul Reaver della Eidos (compresi gli action figure di Raziel PRE-CADUTA, di Raziel e di Kain), da King of Fighters 2001 della SNK.

McFarlane Toys

Dopo l'eccellente lavoro fatto con i primi action figure ispirati ai videogiochi, Mc Farlane Toys sta facendo uscire una serie tratta da Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. I sei pupazzi includono Solid Snake, Revolver Ocelot e Olga. Gli altri personaggi verranno rivelati in prossimità con l'uscita del gioco. Ciascuno dei sei action figure avrà allegato un pezzo di un più piccolo Metal Gear Ray.

ReSaurus

La terza serie degli action figure di Street Fighter II arriverà nei negozi nella seconda metà dell'anno e comprenderà Guile, Dan, Ibuki. M.Bison, Dhalsim. Seguirà la quarta serie, con la nuova versione di Ryu & Ken basata su Third Strike. Nello stesso periodo usciranno gli action figure di Tenth Anniversary Sonic the Hedgehog e di Sonic Adventure 2.

Manley Toy Quest

Manley ha pronto un ring di box interattivo che uscirà nella seconda parte dell'anno. E' simile a Rock 'Em Sock 'Em Robots, ma le azioni del vostro lottatore, in questo caso, potrete controllarle con un guantone da box senza fili (tramite raggi infrarossi, dunque).

Playmates

In aggiunta a quella per produrre i nuovi, grandi pupazzi dei Simpson (wow! Ne usciranno parecchi!), Playmates è riuscita a ottenere la licenza per gli action figure tratti dal film di Tomb Raider. Saranno messe in commercio almeno quattro Lara Croft di stile diverso (ciascuna con il suo arsenale di armi), insieme ai pupazzi dei nemici di Lara.

I molti volti di Lara Croft, basati sul film di prossima uscita con Angelina Jolie

di Ade Capone ⟷ ade@near.it

Un sogno... canadese

Chi segue i comics americani dagli anni '80 ricorderà sicuramente l'esordio di un ragazzino canadese i cui primi lavori vennero considerati "appena sufficienti" dagli appassionati di fumetti. Del resto lo stile di Todd Mc Farlane -questo era il nome del ragazzino- non aveva davvero nulla di particolare, come quello di tanti altri destinati a passare la propria vita professionale saltando da un albo all'altro come "riempitivi".

Nessuno però aveva ancora fatto i conti con il carattere e la determinazione di un McFarlane capace di andare dall'allora Art Director della Marvel (il grande John Romita senior) con alcuni disegni di Spider-man (l'Uomo Ragno) assolutamente fuori dal consueto. Qualcosa da far rizzare i capelli a tutti i puristi dell'anatomia.

Ma il bello fu che Romita (famoso disegnatore di Spidey, tra l'altro) disse: Perché no? e spedì dritto dritto il ragazzino a disegnare Amazing Spider-man, vale a dire la testata principe del personaggio. L'Uomo Ragno a quei tempi era in crisi di vendita -mi disse anni fa il proprio Romita, a cui ebbi l'onore di sedere accanto durante la fiera del fumetto di Lucca- e dunque... perché no, appunto? I nostri sceneggiatori avevano problemi a raccontare l'Uomo, e McFarlane ci diede solo il Ragno. Provammo. Funzionò. E funzionò al punto che le quotazioni degli albi disegnati da McFarlane salirono a dismisura in soli pochi mesi. Era nata una stella e il suo fulgore sarebbe aumentato di anno in anno, grazie a scelte sempre azzeccatissime. Carattere e determinazione. Che a Todd furono necessari anche per lasciare la Marvel all'apice del proprio successo personale (dopo che la stessa Marvel aveva addirittura creato una nuova serie di Spider-man tutta per lui), imbarcandosi nell'avventura un po' folle di aprire una nuova casa editrice (l'Image) in compagnia di un manipolo di altri fuoriusciti: Jim Lee, Rob Liefield, Jim Valentino, Erik Larsen, Mark Silvestri.

...il primo numero di Spawn vendette più di un milione di copie, gli altri seguirono a ruota.

Tutti costoro conobbero inizialmente un enorme successo ma furono poi costretti a fare i conti con la crisi del mercato fumettistico, a fine anni '90, tornando anche a collaborare con la Marvel. McFarlane no. Se gli altri erano famosi, lui era ormai un mito. E il personaggio da lui creato, Spawn, aveva contribuito a creare tale mito, dominando per anni le classifiche, arrivando addirittura a vendere più degli X-Men, cosa che sembrava impossibile per qualunque serie a fumetti. Figurarsi per una che apparteneva più al genere horror che a quello supereroistico e il cui protagonista era una sorta di zombie tornato dall'inferno dopo che in vita era stato un uomo di colore, uno zombie in costume e catene che aveva scelto come compagni non altri "eroi" ma un gruppo di homeless, di barboni. Qualunque esperto di marketing avrebbe probabilmente predetto il suo fallimento. E invece... il primo numero di Spawn vendette più di un milione di copie, gli altri seguirono a ruota. McFarlane realizzava testi e disegni, a quel tempo (prima metà degli anni '90), e io ricordo come fosse ieri l'incredibile fascinazione che i ragazzini provavano sia per quelle vignette assolutamente inusuali, gigantesche come i muscoli dei vari personaggi, sia per i testi piuttosto prolissi che abbracciavano concetti filosofici magari basilari (il bene, il male, i demoni, gli angeli) ma non certo stupidi. Accadde così che alla testata iniziarono a collaborare i più acclamati scrittori di fumetti, tra cui Alan Moore e Neil Gaiman, e la critica, inizialmente piuttosto cattivella verso Spawn, fu costretta a zittirsi e a prendere atto che il pubblico era stato, ancora una volta, più intelligente e sensibile di lei. Ma Mc Farlane, ovviamente, non si accontentò di tutto questo, e mentre flirtava con Hollywood (a Spawn venne dedicato un film di buon successo e un altro è attualmente in dirittura d'arrivo) ebbe l'idea di realizzare una serie di action figures che andarono esaurite in un battibaleno. Nessuno lo capì, sul momento, ma la McFarlane Toys era praticamente nata. E sarebbe diventata un business da milioni di dollari, un'azienda in grado di contendere alle major del settore i diritti dei "pupazzetti" più attesi. Ultimo, in ordine di tempo, quello di Shreck, nuova produzione della Dreamworks di Spielberg. Davvero niente male, per quello che inizialmente era solo un piccolo magazzino dove lo stesso, già famosissimo McFarlane dava, se necessario, una mano alla preparazione dei pacchi. Carattere, determinazione e umiltà. A tutto questo aggiungete copertine di dischi, cartoni animati, trading card, la proprietà di una grossa squadra di hockey, e capirete come, nel caso di Todd, il mito americano abbia davvero i colori bianco e rosso della bandiera canadese. Di quando in quando McFarlane disegna ancora qualche copertina e qualche pagina a fumetti per la sua casa editrice, che continua a produrre albi benché superata, in fatturato, dall'azienda di giocattoli. I vecchi amori non muoiono mai, dopotutto, e potrebbe anche capitarvi, se fate una vacanza a San Diego, California, durante l'annuale Comic Convention, di vedere Todd autografare pazientemente i suoi albi vecchi e nuovi per una moltitudine di fan, scambiando anche quattro chiacchiere con loro. Non ha mai guardato il suo pubblico dall'alto in basso, McFarlane, e ha partecipato a innumerevoli fiere del fumetto e incontri in librerie specializzate: forse è anche per questo che ha sempre saputo cogliere i gusti e le aspettative della gente prima degli altri. E il sogno si è avverato.

Di quando in quando McFarlane disegna ancora qualche copertina e qualche pagina a fumetti per la sua casa editrice...

Preview

Questo Mese...

Must di questo mese, indubbiamente, l'anteprima di Metal Gear Solid grazie alla mitica demo giocabile commercializzata insieme al recentissimo ZOE. Che dire, emozionante come ci si aspetterebbe da un sequel di MGS, con la stessa suspence e talmente tante sfaccettature che abbiamo ritenuto importante fornirvi una mini guida strategica anche solo per affrontare questo assaggio. Meno attesa, invece, la rivelazione di Ralph Wolf, che, nonostante sia soltanto il cugino povero di Willy il Coyote, ci ha saputo regalare momenti di divertimento davvero esilarante, anche se qualche baco dovuto alla preview version con cui l'abbiamo testato ci ha impedito di perderci completamente e trasformarci definitivamente in Tunes. Tra le altre novità in anteprima una mega carrellata di giochi GBA (ci scusiamo di non essere riusciti a pubblicare la preview di Castlevania, che troverete sul prossimo numero), giusto per scaldare i motori in attesa del lancio europeo di metà giugno...
Per gli appassionati di N64, nel terribile vuoto che si sta formando attorno alla ormai storica console di casa Nintendo, entra anche nella Top 5 il "colorito" Conker's Bad Fur Day, con tutto il suo bel vocabolario.

TOP 5 Preview

1. **Metal Gear Solid 2**	PlayStation 2
2. **Conker's Bad Fur Day**	Nintendo 64
3. **Ralph Wolf all'attacco**	PlayStation
4. **Halo**	XBox
5. **Project Eden**	PlayStation 2

REALISMO SENZA PRECEDENTI

Agli Acclaim Studios sanno quale tipo di realismo vogliono i fan del baseball e stanno realizzando il primo taglio di capelli "mullet" 3D completamente renderizzato in un videogioco sportivo. Non una semplice texture appiccicata alla nuca. Stiamo parlando di Randy Johnson con un "mullet" completamente poligonale, possibile grazie al potere della PS2.

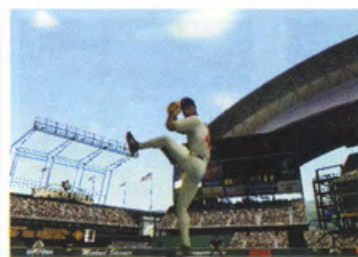
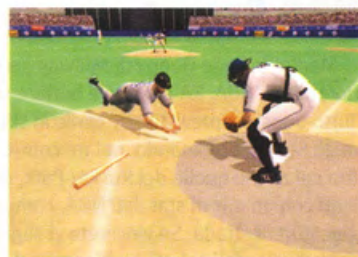
Le Mans 24 Hours

No, questo non è esattamente lo stesso gioco uscito lo scorso anno con l'etichetta Test Drive. Infogrames ha fatto molti cambiamenti per soddisfare i possessori di PS2 e renderli soddisfatti della spesa. Sviluppato dalla Melbourne House, lo stesso team che realizzò la versione per DC, "Le Mans 24 Hours" offrirà più di 70 modelli di auto di marca, 30 dei quali, del 2000, non erano inclusi nella versione precedente. E' anche possibile sfrecciare attraverso gli USA nella Road America, provare sulle proprie gomme la 24 ore di Le Mans o testare l'assetto dell'auto con tantissime impostazioni diverse.
In più, gli sviluppatori hanno reso vivi con animazioni i piloti delle auto così come il personale dei box. Alla Melbourne stanno, inoltre, modificando la IA per rendere le sfide ancora più stimolanti. Infine, come è chiaro dal titolo, Infogrames ha deciso di abbandonare il nome Test Drive per questo sequel. Ci pare che sia una buona idea, dato che la popolarità di questo marchio è attualmente al massimo.

Motor Mayhem

Quest'estate Twisted Metal Black avrà un concorrente in più quando uscirà Motor Mayhem, il nuovo titolo di combattimento tra veicoli di Infogrames. Beyond Games ha voluto dare risalto ai personaggi più che ai mezzi, per questo è possibile vedere il pilota e governarne direttamente i movimenti. I circuiti e i comandi di guida sono quelli tipici delle gare automobilistiche e ciò aggiunge alla competizione una nuova, entusiasmante dimensione. In sostanza Motor Mayhem potrebbe davvero farcela ad aumentare la popolarità di questo genere.

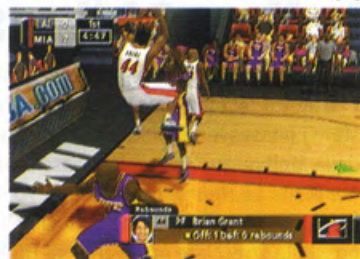
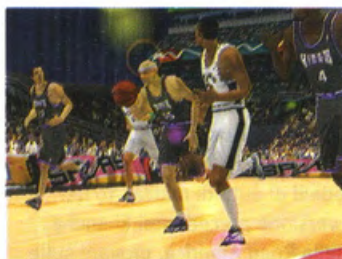
All-Star Baseball 2002

Acclaim ci ha lavorato sù per quasi due anni e i risultati sono più che evidenti. Sebbene la versione da noi provata non sia quella definitiva (la release del gioco in USA è attesa in Aprile) è già in grado di fornire 5000 poligoni per giocatore (riprodotti in altezza e peso) e più di cento diversi movimenti di battuta. Gli stadi sono realistici e di grande effetto: i lanciatori fanno riscaldamento nelle gabbie, i tabelloni segnapunti si aggiornano in tempo reale, la folla si agita e praticamente tutti i punti del campo sono coperti da un preciso indicatore di impatto, atto a tracciare la traiettoria dei rimbalzi più assurdi. Non sembra, però, che questo rallenti il motore grafico dato che tutto scorre alla grande. Gli sviluppatori, infatti, hanno preteso che la grafica filasse via come l'olio a 60 frame al secondo, un risultato che, secondo loro, le case concorrenti raggiungeranno difficilmente. In più ci sono un casino di statistiche in stile PC, tipiche di giochi come Tony LaRussa Baseball, e gli hardcore gamer non mancheranno certo di apprezzarle. Speriamo che quest'unione dia vita ad una grande simulazione di gioco e che sia altrettanto divertente giocarci.

PREVIEW
GALLERY

MEGLIO TARDI CHE...

Per alcuni non é certo una sorpresa l'ingresso di EA nel filone degli action-sport. Fin da quando Acclaim aumentò le vendite dei 16 bit con NBA Jam, EA ha cercato di entrare nel genere. Già nel 1996 era in progetto un'intera serie di giochi (comprendente baseball, hockey e basket) per il Genesis, poi annullata perchè i giochi erano orribili e le vendite dei sistemi 16 bit in calo. Senza dimenticare che altri giochi di tipo "cross-genre" come Shaq-Fu (a lato) e Micheal Jordan and the Windy City non hanno dato certo una mano.

NBA ShootOut 2001

Pronto per il lancio USA fin da Febbraio, questo è il primo gioco che può contare sul misterioso ma efficace lavoro del nuovo motore di 989 Sports. I risultati sono davvero promettenti. I precisi e sensibili comandi sono notevoli, e sono molto belle le animazioni dei giocatori (spettacolari soprattutto quando corrono o nei fadeaway) o ancora l'esclusivo sistema per i tiri liberi. Sorprende l'assenza di Create-a-Dunk, ma è difficile anche sostenere che i sostituti non abbiano svolto bene i fondamentali.

Test Drive Off-Road Wide Open

Da parte sua Infogrames mette a disposizione l'eccellente motore grafico di Smuggler's Run (pensato per le corse e potenziato per il vostro unico piacere), mentre gli Angel Studios contribuiscono a creare quello che può essere considerato il prodotto definitivo di tutto il genere di giochi di fuoristrada. Con Hummer, Dodge Ram da 2500 cc, Ford Broncos e Jeep Wranglers, questo gioco è un vero proprio sogno per i fan del fuoristrada, bagnato e sporco come il fango. Guidate attraverso il Moab; le isole Hawaii o il parco Yosemite, cercando di insudiciarvi il più possibile. Il gioco può contare su comandi fluidi, veicoli molto belli e dettagliati; è pieno di scorciatoie, mentre il terreno influisce molto sullo stile di guida. Preparatevi per un buon bagno di fango e di divertimento puro! Questo gioco uscirà in giugno in USA.

NBA Street

Mentre la serie Hoopz di Midway accoglie il gioco da strada nella gabbia dorata dell'NBA, EA Big vuole buttare sulla strada i giocatori professionisti. Tutto questo è previsto per aprile in USA. Il vostro obiettivo è quello di girare gli States, dominando, nel tre contro tre, tutti i playground della nazione (tra cui anche quello del Rucker Park, campo tristemente famoso di Harlem) con un mix di star dell'NBA, compreso Michael Jordan, e dei migliori giocatori di strada. Se vincerete vi seguiranno. In caso contrario, vi dovrete sobbarcare, soli soletti, la difesa e le lunghe tappe di trasferimento.

Run Like Hell

Prendete La Cosa e Alien e mescolateli a piacere: il risultato sarà molto vicino a quello che Interplay ha pensato di inscenare per questo gioco. Contando sul valido apporto (questo è quello che affermano loro) dei consigli vocali per la tecnica di volo, il gioco ruota attorno alla figura del Capitano Nick Conner, che non si ferma mai, nemmeno per un secondo, almeno fino a quando uno dei numerosissimi e intelligentissimi alieni non riuscirà a fargli la pelle. Realizzato con inserti in 3D, e tagli d'inquadratura tipicamente cinematografici, questo gioco, composto da ben sette capitoli terrificanti, riempirà di vera paura la vostra gaia primavera.

Guitar Man

Non siamo stati in grado di toglierci dalla testa il gioco musicale PaRappa di Koei dopo il Tokyo Game Show lo scorso autunno. La giocabilità sembra veramente semplice: con l'utilizzo di un semplice stick analogico e di un bottone, schiaccerete e vi muoverete seguendo la musica. Come funzioneranno le modalità a quattro giocatori e cooperativa? Lo sapremo questa primavera.

MTV Music Generator 2.0

Non importa se siete dei neofiti dall'orecchio musicale pressoché azzerato o, al contrario, degli stagionati esperti della registrazione in studio. Dovete assolutamente avere la seconda versione di quest'elaboratore musicale, uscito recentemente in USA. E' quanto di più simile ad una piastra di registrazione professionale: avrete la possibilità di elaborare i vostri clip facendo il soundcheck su un mixer a 48 piste. L'interfaccia, chiara e intuitiva, sarà utile per ottenere delle registrazioni veramente professionali. Che aspettate, allora? Stendeteli tutti con i vostri bassi. Oh, si!

Monster Rancher 3

L'atterraggio su PS2 di questo gioco Tecmo, giunto ormai al suo terzo episodio e caratterizzato come sempre da grandi battaglie e terrificanti mostri, è previsto per luglio. Basandoci su questi primissimi screen-shot, possiamo intuire che i programmatori abbiano optato per un look ricco di ombreggiature. Non vi preoccupate: Suezo, Mocchi e tutti i vostri personaggi preferiti non mancheranno, e non stupitevi se vi capiterà di incontrare delle facce nuove lungo il gioco. Il sistema per la creazione dei mostri è tuttora sconosciuto – sta a voi: magari siete capaci di usare un DVD...

PREVIEW
GALLERY

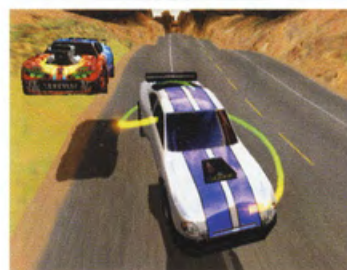
MAGIE INVERNALI

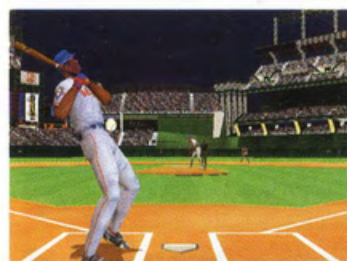
EA Canada é lo sviluppatore per eccellenza quando si parla di sport invernali. Il loro successo include la serie killer NHL Hockey, SSX: DVD (in lavorazione), Sled Storm e Sled Storm 2.

Sled Storm 2

E' forse troppo presto ma non potevamo aspettare: dovevamo per forza mostrarvi come EA Canada stia lavorando, alla grande, su Sled Storm 2. Il sequel, previsto in autunno, segue quest'idea: "Andate dove vi pare, spaccate quello che vi pare". Tutte le scorciatoie e le aree segrete sono piene di cose da distruggere (addirittura potrete radere al suolo interi palazzi). Ma il divertimento non si ferma qui. E' tutto molto più coinvolgente in ogni mossa e in ogni istante. I piloti non stanno passivamente a guidare ma seguono le onde di distruzione che solleverete progredendo nel gioco. Ci sono ancora altri trucchi, gli effetti della neve sono a livelli di perfezione assoluta e le notti buie e tempestose sono rese in maniera fantastica. Come potete ben capire, non potevamo aspettare ancora...

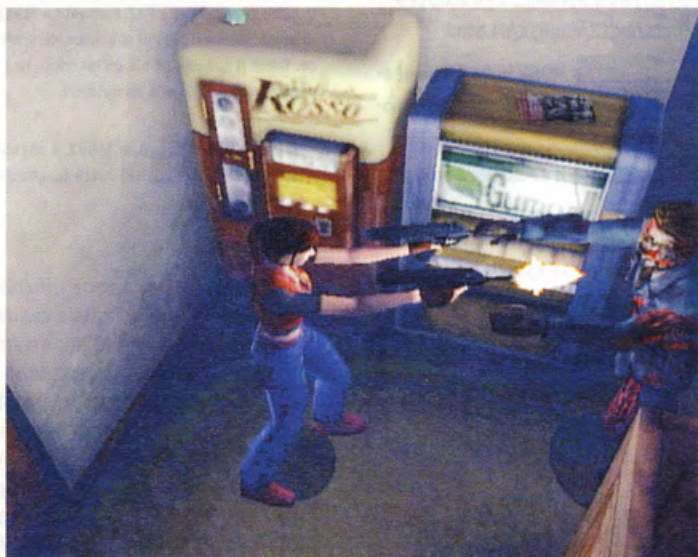
Rumble Racing

Molte macchine potenti, moltissimi tracciati, con l'aggiunta di qualche modifica esplosiva, come scudi e bombe: questo è il prodotto Nascar per PS2, quello senza licenza. La novità della serie è l'aggiunta di piste d'autoscontro e il commento di Jess Harnell (voce di Wacko in Animaniacs). Questa seconda edizione ha mantenuto intatte le ottime premesse della precedente versione, aspettatevi enormi pericoli sulle strade, quest'estate. E' un prodotto Electronic Arts.

High Heat Baseball 2002

High Heat per Playstation è stato, graficamente parlando, una vera delusione, soprattutto se si considerano le ottime credenziali che poteva vantare lo stesso prodotto per PC. Non crediate però che sia finita qui. Sulla PS2, l'ultima creatura 3DO del genere è veramente bella. Sappiate, innanzitutto, che Slammin' Sammy Sosa (Che è mooolto realistico!) non è l'uomo immagine che fa bella mostra di sé sulla copertina di quest'anno. E' stato scelto, invece, il dotato Vladimir Guerrero, stella dei Montreal Expos, che sta utilizzando, davvero (!), il gioco per scoprire le doti dei pitcher avversari. Questo la dice lunga sul realismo del prodotto. Altri punti notevoli: aspettatevi i precisi profili di tutte le più grandi star (Nomar, Jeter, Arod, Big Mac, Sammy), e le accurate ricostruzioni di tutti i diamanti più famosi della Major League, il nuovo Miller Park di Milwaukee e lo spettacolare PNC Park di Pittsburgh inclusi. La parte più interessante del gioco riguarda l'attenzione maniacale alle tabelle e alle schede di mercato. Ogni scambio deve essere sudato, senza considerare che le squadre delle divisioni inferiori non sono per nulla scarse, anzi. Questo gioco può vantare l'esperienza enorme del maestro di Seattle, Ichiro Suzuki.

BONE JARRING

La corsa su ghiaccio Skeleton é stata convalidata per le Olimpiadi del 2002 a Salt Lake City. I corridori viaggeranno intorno ai 130 km/h... Per 54 anni Skeleton non é stata riconosciuta come disciplina olimpica. Non c'é da stupirsi :o!

Resident Evil Code: Veronica X

L'uscita di questo gioco é attesa per maggio e i possessori di Dreamcast perderanno un altro titolo tra quelli che fino a oggi si giocavano in esclusiva. E' così, la scatola nera della Sony può prepararsi a ricevere nella prossima estate l'ultima uscita del sequel Resident Evil (se si esclude RE Survivor, e noi lo escludiamo) e probabilmente questo sarà il miglior titolo della classica serie adventure. Allora perchè quella "X" nel titolo? Perchè non si tratta di un mero adattamento per PS2 quanto piuttosto di una sorta di Director's Cut. Tra gli elementi aggiunti ci sono dieci minuti di sequenze nuove, per la maggior parte scene tagliate aventi come soggetto il villico chiamato Wesker: potrete vedere Wesker che incontra Claire, Wesker che combatte con Chris e altro ancora. E ci saranno altre importanti novità che sono tuttora in fase di sviluppo. Forse ci saranno visuali in soggettiva tagliate dal gioco nella versione DC? I tipi super-ossessionati da RE, come noi, noteranno di certo il nuovo taglio di capelli di Steve (e secondo noi la Capcom si è già beccata una telefonata dagli avvocati di Di Caprio). Comunque la più bella sorpresa dovrebbe essere la demo giocabile di Devil May Cry, il gioco realizzato da Shinji Mikami, lo stesso creatore di RE. In Giappone uscirà insieme a REC: VX e speriamo che questo accada al più presto anche in Europa.

SSX: DVD

Come potete immaginare non è davvero un sequel ma piuttosto una sorta di Director's Cut. Hanno migliorato i circuiti, la musica e le frasi digitalizzate, e questa volta SSX: DVD scaccerà i problemi della prima versione e curerà maggiormente lo sviluppo del personaggio.

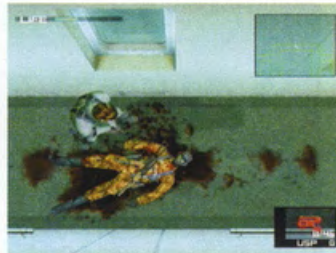
Alla EA Sports Big hanno capito che in SSX i circuiti diventavano rapidamente troppo impegnativi. Esempio perfetto: i lastroni di ghiaccio sul percorso dell'Elysium Alps. La maggior parte delle persone non hanno capito che fosse necessario lanciarsi a slalom per farcela. Ma ora tutto cambia e il motivo lo spiega il produttore Larry LaPierre: "Abbiamo voluto dare un senso del tempo, la sensazione di ritornare nello stesso luogo, magari un anno dopo." Questo naturalmente significa che potranno sparire vecchie aree e che se ne presenteranno delle nuove. Un elemento in più dato da EA a questa release è il tentativo di creare rivalità tra i personaggi. Poiché si aveva la sensazione che i personaggi di SSX sarebbero stati resi troppo simili dallo stile Big, sono state aggiunte profonde rivalità tra alcuni borders con la volontà di aumentare la longevità a questa serie eccellente.

Metal Gear Solid 2

Prodotto da: Konami America
Sviluppo: Konami CEJ West
Giocatori: 1
Genere: Action/Adventure
Avanzamento: 25%
Lancio: Autunno 2001
Web Address: http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/english/01.html
Il buono: MGS2 bello è da vedere e da giocare, semplicemente fenomenale.
Il brutto: il demo dura solo 45 minuti.
Il cattivo: i peli delle ascelle di Olga tendono ad essere troppo lunghi.

EASTER EGGS

Provalo a casa

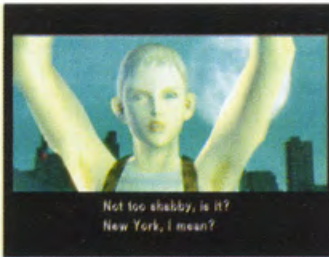
La versione demo di MGS2 è zeppa di strane Easter Eggs e di un salutare senso dell'umorismo. Se muovete lo stick analogico destro dal menu principale, avrete una vista panoramica del George Washington Bridge. Muovete contemporaneamente i due stick analogici in visualizzazione CODEC per muovere i due volti di Snake e Otacon. Premendo il bottone circolare durante l'introduzione, potrete avere sia i caratteri giapponesi sia quelli occidentali. Sarà interessante vedere se Kojima manterrà alcune di queste "caratteristiche" nella versione finale. Per i più grandi, provate a bussare al centro della porta dell'armadietto. Wow!

L' extra potenza della PS2 permette a MGS2 di avere qualsiasi tipo di abbellimento grafico. Come il sangue, ce n'è un mucchio. Non vi preoccupate il troppo é un optional.

Il livello dei dettagli in MGS2 é assolutamente stupefacente. Quasi tutto in questa stanza é interattivo.

Dalla presentazione ufficiale all'E3 2000, in occasione del quale ci siamo accaparrati una delle notizie più importanti dello scorso anno, abbiamo cercato in ogni modo di procurarci tutte le informazioni possibili su Metal Gear Solid 2. Quando abbiamo finalmente ricevuto la versione dimostrativa americana, tutta la redazione di EGM ha vissuto, respirato e mangiato MGS2, non potevamo smettere di giocare a questo attesissimo titolo e lo stesso probabilmente é successo a voi il 27 marzo, quando con la demo é stata distribuita anche la versione per il pubblico dell'altro gioco sviluppato da KCEJ West: Zone of the enders.
La demo di MGS2 non è molto lunga, sono stati necessari 45 minuti per completarla alla prima partita, ma è così ricca e varia che probabilmente ci giocherete decine di volte solo per scoprire fino a dove potete spingere i limiti del flessibile engine del gioco. E quando avrete fatto saltare tutto lo scenario interattivo a colpi di pistola, continuerete a giocare la demo nell'accattivante modalità time-attack, ma di questo parleremo in seguito.

MGS2 è un sequel sotto tutti gli aspetti, questo significa che è consigliabile aver giocato a Metal Gear Solid prima di cimentarsi con il suo successore. La storia inizia due anni dopo gli eventi di Shadow Moses Island. Grazie a Revolver Ocelot (Shalashaska per i suoi amici russi), le specifiche tecniche per Metal Gear Rex sono ora disponibili sul mercato nero, in modo che qualsiasi paese dotato dei giusti agganci e dei fondi necessari, ha la possibilità di costruire le proprie armi meccaniche per la distruzione di massa. MGS2 inizia con Solid Snake e Otacon (Dr. Hal Emmerich), entrambi al servizio delle nazioni unite, intenti a condurre ricerche sulla Discovery, una nave dei Marine che si trova sul fiume Hudson. Otacon sospetta che all'interno della Discovery si nasconda un Metal Gear anfibio il cui nome in codice è "Ray".
Certo, è da un pezzo che non siete impegnati in operazioni di spionaggio e Kojima sa che alcuni di voi potrebbero aver bisogno di un corso di aggiornamento sulla storia di MGS. Per aiutarvi a riprendere il filo, troverete la recensione di un finto libro di Nastasha Romanenko che altro non è se non un riassunto della storia. Non importa che Natasha sia

ACCHIAPPA IL TUO NOME IN MGS2

Konami of Japan sta attualmente accettando le iscrizioni al proprio sito web dei giocatori interessati a vedere i loro nomi e le "misure" sulle medagliette dei soldati nemici. Benchè non sia ancora chiaro a cosa servano queste medagliette in MGS2, KCEJ ha annunciato che i nomi scelti saranno in tutte le lingue delle varie versioni di MGS2 vendute nel mondo. Per far parte della storia del gioco, andate su....
http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html

Non solo potete tirare pugni, colpire e bombardare in prima persona ma potete sparare a delle parti specifiche del corpo (in alto a sin). Snake può nascondere delle guardie in perdita di coscienza negli armadietti per coprire i suoi sentieri (in alto in centro). Olga non ha solo i peli sotto le ascelle ma é anche incinta (in alto a dex). Come in MGS, le trappole nascoste sono tornate (in basso a sin). Questa guardia potrebbe non svegliarsi più (in basso a dex).

ancora in circolazione dai tempi dell'ultimo MGS, in modo da rendere la cospirazione ancora più oscura, la "recensione del libro" è un perfetto esempio di localizzazione eccellente e contribuisce a mantenere la "sospensione di incredulità". Speriamo che ciò si rifletta anche nella qualità della versione inglese. Graficamente, MGS2 è la pietra miliare di riferimento con la quale, per un bel po' di tempo, dovranno confrontarsi tutti i giochi della prossima generazione. Avrete visto immagini o filmati, ma provare MGS2 sulla vostra PS2 dal vivo sarà tutta un'altra cosa. Proprio come il capitolo precedente, MGS2 inizia con uno stupendo filmato introduttivo che si apre in mezzo all'intensa pioggia che batte sul George Washington Bridge di New York. Ancora una volta la regia maestrale di Kojima riesce a percorrere la sottile linea rossa che divide l'arte dal divertimento, offrendoci sequenze cinematografiche mozzafiato. Con un elegante movimento Snake attiva il suo dispositivo di mascheramento stealth e salta dal ponte involandosi a braccia aperte sul ponte della Discovery. Se Kojima dovesse realizzare un vero lungometraggio usando unicamente il motore del gioco, faremmo la coda per assistere alla prima. Diciamolo: la maggior parte delle produzione hollywoodiane non sono altrettanto stupefacenti.

Sul ponte della Discovery la pioggia batte insistente. Dato che il gioco basilarmente adotta una prospettiva dall'alto, la vostra visuale è filtrata attraverso gli scrosci di pioggia, un'infinità di particelle che cambiano direzione con il soffio del vento avvolgendo tutto l'ambiente di gioco, le gocce d'acqua rimbalzano sulle persone e dai lati degli edifici grondano piccole cascate urbane. Tra gli altri incredibili tocchi di realismo ci ha colpito la modalità in prima persona, dove scrosci d'acqua vi annebbiano la vista, un effetto di distorsione simile a quello delle gocce di pioggia sulle lenti di una telecamera.
Anche i piccoli dettagli, come le ombre, lasciano trasparire l'amore e la dedizione che Kojima e il suo team hanno messo in questo progetto; ad esempio, mentre Snake percorre i corridoi, la sua ombra in tempo reale si allunga in base alla posizione relativa del punto di luce. Tale complessità aggiunta offre al giocatore nuove sfide. Snake può accorgersi della presenza dei nemici semplicemente notando l'ombra da essi proiettata, naturalmente la cosa è reciproca.
Non sono stati fatti compromessi nella progettazione dei livelli o nella complessità dell'ambiente di gioco. Già solo osservando attentamente la struttura del George Washington, vi accorgerete del grande impegno messo dal team: ogni trave, supporto o cavo si trova al posto giusto. Nessun dettaglio è stato considerato troppo piccolo o troppo grande. Luci, bottiglie, telecamere, vetri, giornali... pratica-

A mali estremi, estremi rimedi. Ora Snake può tenere i nemici in ostaggio mentre cerca di scappare.

IA MIGLIORATA

INTELLIGENZA ARTIFICIALE?

A differenza degli idioti robotici di MGS, le guardie del sequel sono molto più intelligenti e vive. Nelle modalità più difficili del gioco le guardie dispongono di una visuale realistica, sparano riparandosi dietro elementi dell'ambientazione, cercano di evitare i vostri colpi buttandosi a lato, lanciano granate, fanno saltare le porte degli armadietti e usano tattiche di squadra per accerchiarvi. Le abbiamo persino viste spararci alla cieca da dietro un angolo per cercare di bloccarci. Quando Snake si nasconde dopo aver disattivato un allarme, coppie di soldati effettuano realistiche pattuglie di sorveglianza. Il radar di Snake si trasforma in una telecamera che mostra in quali punti le guardie sono alla ricerca di intrusi. Naturalmente, ad ogni comportamento intelligente delle guardie, ne corrisponde uno altrettanto imbecille. Sparate alla schiena di un soldato con una freccia e questo, invece di correre al riparo, si gratterà confusamente la testa . Altre volte le guardie sembrano essere cieche, sorde o semplicemente stupide.

PICCOLI SADICI ALLA RIBALTA

Mani in alto!

Se vi capita l'occasione, avvicinatevi silenziosamente alle spalle di una guardia ed estraete la vostra pistola, lei alzerà le mani in alto. Attivate la modalità in prima persona, puntatele la canna alla testa e godetevi la scena mentre il poveretto supplica pietà. Nel tutorial del demo vedremo che se puntiamo la nostra arma alle pubenda delle sentinelle, queste lasceranno cadere utili oggetti (munizioni, cibo, medicinali) che potremo raccogliere. Da questo punto in poi, potremo decidere del loro destino come più ci piace. Un pomeriggio in cui ci sentivamo particolarmente sadici, con la nostra USP semi-automatica abbiamo sparato al povero bastardo nelle braccia e nelle gambe. Incapace di correre o di reagire, la guardia ormai inerme ha cercato di strisciare via da noi! Cercate però di rimanere sempre all'erta senza distrarvi la sentinella potrebbe cercare di fuggire.

mente potete colpire, usare o distruggere qualsiasi oggetto che trovate in giro. Gli elicotteri che si librano in cielo hanno tergicristalli funzionanti mentre la classica bandana di Snake svolazza ad ogni suo movimento. Durante tutto la demo vi chiederete se state assistendo ad un filmato FMV o al gioco vero e proprio.

Nonostante MGS2 sia incredibile sotto ogni aspetto, Kojima è comunque dovuto scendere a compromessi nella creazione del fantastico foto-realismo del gioco. Sebbene i modelli dei personaggi siano ottimi, è facile intuire che la maggior parte dei poligoni è stata usata per il rendering dei volti (o nel caso delle guardie, dell'uniforme). Anche con tutto il dettaglio paesaggistico che vi circonda, il viso di Solid Snake appare incredibilmente "barocco". Oltre alle caratteristiche facciali come zigomi prominenti, mascella massiccia e ombra fissa, Snake può ora sfoggiare una vasta gamma di emozioni, dalla sorpresa al disgusto passando per la rabbia o il semplice... scazzo. Dobbiamo ammettere che non vedevamo espressioni facciali di questo livello dalla versione per Dreamcast di Soul Calibur.

Ma MGS2 non si limita alle facce ben realizzate. Oltre ai filmati stupefacenti e alla grafica d'eccezione, MGS2 è prima di tutto un gioco d'azione. In principio ci siamo stupiti di come MGS2 somigliasse al suo predecessore, ma dopo averci giocato un po' di tempo ci siamo accorti che il suo engine di prossima generazione ha conferito un ulteriore livello di profondità alla giocabilità. MGS2 aiuta il giocatore ad entrare nella sua realtà enfatizzando l'uso della visuale in prima persona. Vi accorgerete che quasi tutti i combattimenti e le sparatorie di questo episodio avvengono in questa modalità. Per quanto la classica modalità in terza persona sia ancora utile (grazie al nuovo pulsante di "lock-on" sui nemici), quella in prima persona vi consente di eliminare gli avversari con un singolo colpo alla testa. Altra nuova caratteristica del gioco è la capacità di saltare da dietro gli angoli, sparare un paio di colpi e tornare immediatamente al coperto.

Snake è ora in grado di sbirciare da dietro gli angoli per ottenere una visuale migliore e arrampicarsi sugli oggetti non troppo alti. Un modo alternativo per schivare le pallottole (se l'ambiente lo permette) è saltare sulle ringhiere e i parapetti per penzolare a lato. Usando questa tecnica Snake è anche in grado di tendere imboscate ai nemici saltandogli alle spalle. Un indicatore di "presa" vi informerà quando le vostre dita non ce la fanno più. Inoltre, ogni combattente in incognito sa come nascondere le sue tracce, ecco perché Snake è ora in grado di trascinare prudentemente le guardie morte o svenute in luoghi al riparo da occhi indiscreti. A scanso di equivoci, Snake può persino gettare i corpi dal ponte della Discovery giù nel mare.

A prescindere dal fatto che siate un maestro combattente o meno, vi capiterà di essere presi di sorpresa. Avrete un breve lasso di tempo per assicurarvi che

I CONSIGLI DI EGM PER LA DEMO DI MGS2

All'inizio dirigetevi a sinistra, dietro la fila di manovelle, in modo che la guardia al piano superiore non vi possa notare. Andate a destra e salite le scale. Con un po' di tempismo la sentinella alla vostra sinistra sarà rivolta nella direzione opposta. Saltate sulla cassa e oltre la ringhiera e premete il tasto triangolo ripetutamente per aprire in fretta la porta.

Mentre il gioco è in caricamento, tenete premuto il tasto destra sul controller, Snake inizierà così a correre appena la partita ricomincerà. Correte in fondo al salone, oltrepassate gli spogliatoi e inseguite la guardia di sentinella nel corridoio seguente. Dovreste riuscire a sorprenderla prima che si volti, colpitela alle spalle e continuate.

LA CLASSIFICA INTERNET DI MGS2

Credete di essere i migliori al demo di MGS2? Allora visitate la pagina con la classifica Internet di KCEJ, potrete così confrontare i vostri punteggi con quelli dei migliori giocatori del mondo. Quando il demo è uscito in Giappone, le prime 100 posizioni della categoria Very Hard erano occupate per la maggior parte da giocatori nipponici. Poche settimane dopo l'uscita, giocatori da altre parti mondo già si piazzavano nella top ten! Fateci un salto! http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2_t_IR/index_e.html

Passerete ore e ore a sparare su tutto ciò che vi capita tra i piedi. Qui, un po' di riviste che hanno richiamato la nostra curiosità.

Questo enorme pezzo di vetro, reso famoso nel trailer di MGS2, andrà in frantumi un'altra volta.

una guardia non dia l'allarme, dopo che il punto esclamativo è apparso sulla sua testa. Dato che i nemici possono dare l'allarme solo via radio, potete passare alla modalità in prima persona e sparare direttamente al trasmettitore che la guardia porta alla cintura, ma se ritenete che questa sia un'inutile finezza, potete semplicemente spaccargli il grugno. A prescindere dal vostro stile, fate comunque qualcosa prima che il poveretto chiami rinforzi. Se siete costretti a tagliare la corda, provate a fare un paio di capriole e movimenti evasivi, se rotolate addosso alle guardie, queste cadranno come birilli da bowling. È un trucco molto utile soprattutto quando siete di fretta e non potete perdere tempo con i convenevoli.

Un altro punto positivo di MGS2 è l'ottima implementazione dei controlli analogici. Quasi tutto è analogico e naturalmente non ci sono dubbi sul fatto che funzioni perfettamente. Il movimento preciso tramite lo stick è certamente facile da realizzare, ma non ci aspettavamo la stessa sensibilità di controllo anche dal D-pad. Tra gli altri tocchi di classe, il gioco consente di eseguire raffiche sensibili alla pressione tramite i pulsanti laterali, anche il tasto di fuoco è sensibile alla pressione. Nel capitolo precedente il sistema di controllo aveva un difetto: dato che per mirare era necessario premere il tasto quadrato, non c'era modo di abbassarsi senza sparare un colpo (a meno che non si rinfoderasse l'arma). Con il fuoco analogico potete ora rilasciare lentamente il pulsante, proprio come fareste con il cane di una pistola, e Snake eviterà discretamente di far fuoco.

La cosa migliore della demo di MGS2, comunque, è la sua interminabile giocabilità e incredibile completezza. Dopo che avrete completato la demo, vi verrà fornito un codice che potrete inserire nel sito Web giapponese della Konami (vedere l'inizio della pagina). Il codice tiene traccia del tempo impiegato a finire il gioco, delle guardie uccise, dei colpi sparati e dei danni subiti. Naturalmente, minori saranno questi valori e meglio vi piazzerete in classifica e, proprio come in MGS, vi verrà dato il nome di un animale in base al punteggio raggiunto. Crediamo di essere in grado di dire il fatto nostro in classifica, ma tra il dire e il fare... Qui sotto troverete alcuni consigli che vi aiuteranno a completare la demo. Vi abbiamo dato un assaggio di quello che sarà il gioco completo, ma ci sono ancora un sacco di domande senza risposta, ad esempio come sarà la recitazione degli attori (nella demo vi sono voci giapponesi con sottotitoli in inglese) o se il gioco sarà distribuito in versione bilingue. La versione finale conterrà molte più sorprese e colpi di scena, terremo il fiato in sospeso per altri otto mesi e pregheremo gli Dèi dei videogiochi che l'uscita MGS2 non subisca ritardi.

THE BOX MAN

Scatola con vista

La celebre scatola di cartone è nuovamente in vendita, ora disponibile in due modelli: bagnata e asciutta. Le due versioni non sono molto diverse, a eccezione del fatto che una scatola bagnata in un ambiente chiuso potrebbe attirare sguardi indesiderati. Tutti voi feticisti degli scatoloni sarete felici di scoprire che, oltre a dare sfogo al vostro voyerismo attraverso una sottile fessura, questo scatolone dell'ultima generazione è così dettagliato che potete persino vedere l'ondulatura interna. Ah! che bella la vita del cartonaro! Kobo Abe ne sarebbe fiero.

Quando raggiungete il salone con le due guardie, verrà visualizzato un filmato. Appena la sentinella rivolta verso di voi si gira verso il vetro, correte il più velocemente possibile verso le scale. Una volta saliti al piano superiore, dirigetevi verso il corridoio illuminato, attendete che la guardia vi volti la schiena e colpitela alle spalle, un gioco da ragazzi.

Correte nella caffetteria appena la guardia continua il suo percorso. Saltate il filmato e correte direttamente verso la porta opposta alla telecamera.

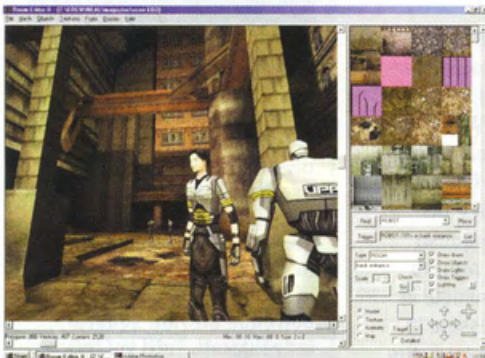
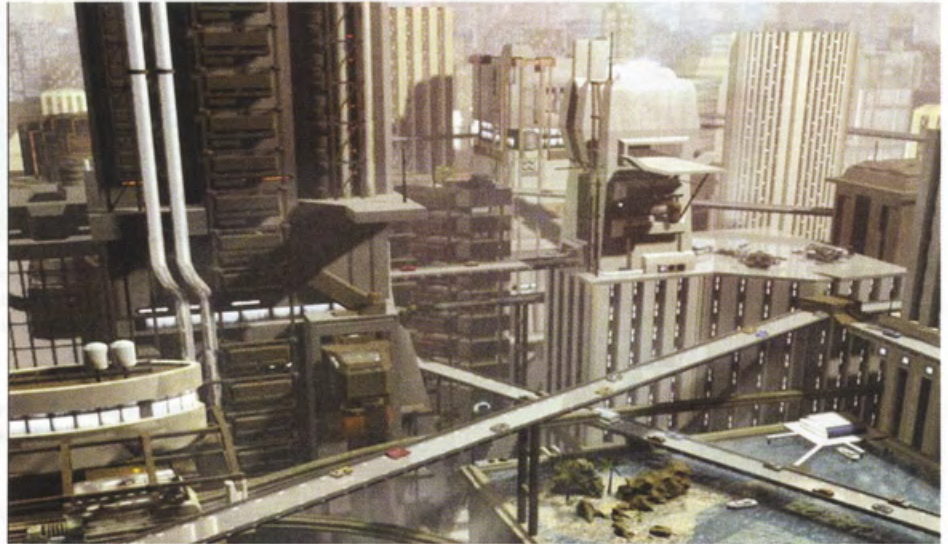
A questo punto rivedrete una vecchia conoscenza, Olga, un ostacolo non troppo difficile, se riuscite a non farle tirare le granate. Piazzatevi senza chinarvi, dove ci sono i proiettili, e mirate alla sua testa.

di Luca Carbone luca.c@near.it

Project Eden

Prodotto da:	Eidos
Sviluppo:	Core
Giocatori:	4
Genere:	Action Adventure
Lancio:	settembre 2001
Web Address:	www.eidosinteractive.com
Il buono:	Carter e il suo gruppo
Il brutto:	l'idea che un futuro simile possa avverarsi
Il cattivo:	UPA - Urban Protection Agency

Le tangenziali Est e Ovest a Milano fra qualche anno?

L'Editor di livelli. Qui nasce e prende forma ogni idea dei programmatori di Project Eden

Il progetto

Progettato e realizzato dallo stesso team che diede alla luce l'originale Tomb Raider, Project Eden è un action-adventure di squadra caratterizzato in particolar modo da forti elementi strategici e tattici. Prima e più importante regola del gioco: pensare come gruppo e non come singolo. Ogni personaggio ha le proprie caratteristiche, per completare le missioni è quindi indispensabile riuscire a sfruttare a pieno tutte le peculiarità della squadra, un personaggio separato dagli altri avrebbe senza dubbio vita breve. Le premesse per un bel gioco ci sono tutte, volete sapere di più? Eccovi accontentati.

In un futuro remoto...

Per sopperire al problema della sovrappopolazione il genere umano ha dovuto adattare e accrescere artificialmente il diametro del proprio pianeta. Innalzando città su vertiginose strutture si è pensato, infatti, di risolvere ogni questione. Sfortunatamente la crescita degli abitanti ha costretto l'industria edile a proseguire l'opera di costruzione, infittendo sempre di più la concentrazione di edifici e fabbricati. Ora in questo inverosimile "ginepraio" di strutture metalliche solo i più ricchi possono permettersi di abitare ai piani alti dove si respira aria pulita e si può essere accarezzati da qualche sporadico raggio di sole. Centinaia di metri più in basso, al suolo, per intenderci, le condizioni di vita sono assolutamente ripugnanti. Gli abitanti di queste squallide aree, senza un minimo di luce naturale, sono ormai quasi tutti criminali, poveri sventurati e alcuni psicopatici. Bell'ambientino, ci si potrebbe organizzare una bella festicciola, voi che dite? Nessuno ha il coraggio di visitare questi pericolosissimi bassifondi, solo alcune squadre di ingegneri strutturali vi si addentrano ma l'unico scopo è quello di controllare e fortificare le fondamenta delle città sopraelevate. E' proprio qui che Project Eden si svolge (vi sarebbe piaciuto starvene su in cima a prendere il sole eh?), dove avrete la possibilità di controllare un team di quattro membri facenti parte di un'agenzia chiamata UPA (Urban Protection Agency). Questa organizzazione è composta da un corpo di elite che si occupano di tenere a bada, anche con le maniere forti, ogni disordine e caos si verifichi al di sotto dalle città. Il vostro compito sarà quello di investigare su alcune misteriose sparizioni di tecnici addetti alla manutenzione dei bassifondi. E' uno sporco lavoro, lo so, ma qualcuno deve pur farlo. Dopo alcune indagini scoprirete che l'UPA nasconde, in quella sua parvenza di onesta organizzazione, qualcosa di losco e malvagio; qualcuno sta effettuando bestiali esperimenti genetici. Il gioco si svol-

IL MORPHING

Durante il gioco potreste incappare in alcune apparenti innocue creature, non fidatevi! In Project Eden anche l'animaletto più piccolo potrebbe trasformarsi nel più spietato mostro che abbiate mai visto.
A voi un assaggio di ciò che vi aspetta.

gerà su undici livelli contornati da un'unica ed elettrizzante trama principale, in ognuno ci saranno alcune sotto-missioni utili al completamento dell'avventura. Con l'avanzare nei livelli la difficoltà aumenta di conseguenza, ciò dovrebbe offrire ai giocatori una curva di apprendimento e di difficoltà ottimale. La trama rimarrà unica e sempre lineare, ma in ogni missione potrete risolvere puzzle, esplorare aree, interagire con il mondo esterno in completa libertà, senza obbligo di nessun genere e senza alcun ordine predefinito. A questo proposito, vi ricordo inoltre che i vostri scontri con i nemici potranno, alcune volte, essere vagliati in anticipo. Sarete in grado, infatti, mandare in avanscoperta una sorta di telecamera volante al fine di analizzare locazioni inesplorate. In questo modo potrete valutare quale tattica sia meglio intraprendere, combattere o cercare un percorso alternativo. Il tutto dovrebbe regalarvi circa trenta ore di intenso divertimento.
Le visuali di gioco saranno due. Quella in soggettiva soddisferà gli amanti dello stile Quake, l'altra, più in stile avventura, farà la gioia degli appassionati di giochi in terza persona (Tomb Raider). In origine l'uscita prevista era stata fissata per il mese di maggio, i soliti problemi di e ritardi di produzione l' hanno posticipato a settembre 200. Che ci volete fare? Ormai siamo abituati!

E' un sacco di tempo che non ci si vede eh? ...Si ma non statemi così addosso!!

Un consiglio? Se doveste incontrarlo....scappate!

Sullo schermo in alto potete tener sempre sott'occhio lo stato di ogni elemento della squadra.

di Luca Agoglia luca.a@near.it

PREVIEW

Samurai Showdown: Warriors Rage

Prodotto da: SNK
Sviluppo: SNK
Giocatori: 1-2
Genere: Picchiaduro
Avanzamento: 100%
Lancio: 20 Maggio 2001
Web Address: Niente da segnalare
Il buono: Evviva, un altro gioco di combattimento!
Il brutto: Però, non mi sembra granchè
Il cattivo: Ma dovevano proprio fare anche la versione europea...?

Bella presentazione e combattimenti vecchio stile: Samurai Showdown é svelato!

Il mondo 2D può ancora essere paragonabile a quello 3D?

Questo è stato il primo interrogativo che mi sono posto quando in redazione mi è stata affidata la preview di Samurai Showdown Warriors Rage e di Fatal Fury Wild Ambition.

Fortunatamente si tratta solo di una anteprima perché mi sentirei davvero molto a disagio nel dover giudicare dei titoli con una qualità grafica notevolmente inferiore rispetto a quella che negli ultimi mesi ha contraddistinto gran parte dei giochi appartenenti a questo genere. Certo, questo potrebbe essere un mio limite, ma dopo aver visto il nuovo Tekken per PS2, giocare a un picchiaduro 2D può risultare alquanto 'strano'. Detto ciò, probabilmente molti di voi affermeranno che non si può valutare un gioco solo dalla grafica, soprattutto in un caso come questo. Stiamo parlando di due titoli che in passato sono stati amati da moltissimi appassionati del genere, soprattutto nel paese del sol levante. Però la grafica attualmente è un elemento troppo importante e come si fa a prescindere da essa?

Bisogna tenere in considerazione che Samurai Showdown e Fatal Fury sono stati sviluppati per il mercato Giapponese più di un anno fa e che già allora, agli albori del 2000, il loro motore grafico risultava vecchio e poco innovativo. Molti di voi diranno che la tradizione va rispettata.

Prima di accingermi a scrivere queste righe ho sentito dire che lo stile di gioco classico deve essere mantenuto tale... Attualmente sono in circolazione titoli spettacolari ma molti di voi amano usare il mame. Si tratta di un emulatore che permette di far rivivere su PC quelle atmosfere tipiche dei giochi che hanno caratterizzato i primi anni ottanta.

Ok, siamo tutti d'accordo, nessuno mette in dubbio la qualità di questi titoli, però l'evoluzione non si deve fermare. Spesso durante una partita a Samurai Showdown e Fatal Fury ho avuto questa netta e spiacevole sensazione.

Beh, reputavo giusto fare questo preambolo, spero solo che gli amanti del genere non me ne vogliano ...

Veniamo al gioco vero e proprio!

Prendete tutti gli elementi che più vi piacciono dei giochi di combattimento targati SNK e immaginate di inserirli all'interno di una nuova avventura. Così facen-

CHI È SNK?

Conosciuta in tutto il mondo per i giochi di combattimento, SNK è un'azienda che ha sviluppato e distribuito i suoi prodotti in ogni angolo globo. SNK e CAPCOM sono le due aziende che hanno dato una svolta epocale nel modo di intendere i picchiaduro grazie a titoli come Street Fighter (CAPCOM) e Fatal Fury (SNK). SNK è anche conosciuta per aver sviluppato moltissimi software per Neo Geo. Nei primi mesi del 2000, dopo essere incappata in alcuni guai finanziari, SNK è stata acquisita da Aruze. Attualmente i giochi vengono pubblicati da JVC e distribuiti in Italia da Leader.

do creerete un nuovo gioco che ha ben poco di innovativo e si rivela piuttosto una specie di minestrone. Semplicemente in questo caso, al posto delle verdure, troverete all'interno tutto ciò che in passato ha reso famosi i picchiaduro della serie Samurai Spirit. Bene, questo è Samurai Showdown Warriors Rage.

Sono passati 20 anni da quando il primo episodio della popolare saga dei Samurai sbarcava sugli schermi di ben diverse piattaforme, mentre fuori impazzava Happy Days e Venditti cantava Buona Domenica. Le cose sono cambiate parecchio (almeno tra le console) e Samurai Showdown Warriors Rage, per tutti gli appassionati, rievoca quelle entusiasmanti sfide uno contro uno nella sala giochi in riva al mare (mentre i genitori se ne stavano a prendere il sole) o i fine settimana trascorsi in casa con i joypad in mano a picchiare il proprio migliore amico.

Ci troviamo a interagire all'interno di un ambiente 2D con i protagonisti disegnati in 3D. 16 guerrieri provenienti dai più remoti angoli del globo si sfidano in duelli all'ultimo sangue calati in svariati scenari di gioco.

La versione Europea di Warriors Rage raggiungerà finalmente la nostra penisola nel mese di Maggio 2001, più di un anno dopo il suo esordio in Giappone e, come accennavo in precedenza, non aspettatevi nulla di particolarmente innovativo. La mia prima impressione è che SNK abbia un po' snobbato il progetto. Il gioco infatti non regge assolutamente il passo di capolavori come Tekken.

Effetti sonori, musica e scenari sono davvero poco curati e, anche se non ho ancora potuto provare la versione definitiva, sono certo che da qui a Maggio non saranno apportate modifiche di rilievo (sono pronto a chiedere scusa in ginocchio ai programmatori della SNK per questa affermazione nel caso in cui qualcuno mi possa smentire...).

Passiamo ora a descrivere il gioco. Dopo aver osservato una bella presentazione ci troviamo di fronte al menù principale: Story mode, Attack mode, Standard versus mode, Training mode e Galleries (una raccolta di immagini e filmati che ritraggono i protagonisti mentre eseguono spettacolari mosse di arte marziale).

E' possibile modificare a piacimento i principali parametri di ogni personaggio e tutto può venire memorizzato tramite memory card.

Una delle cose che mi ha maggiormente deluso è la povertà di mosse speciali: pensate che alcuni 'personaggi segreti' adottano gli stessi attacchi dei personaggi base. Quindi, se cercavate qualcosa di alternativo, scordatevelo...

Non esistono le famose 'combo' ma è possibile utilizzare una tecnica chiamata "Method of Mayhem": una lunghissima serie di movimenti che genera un potente attacco finale. Il difetto di questo genere di mosse sta proprio nella loro "costruzione": spesso risulta troppo complicato tenere in mente la lunga sequenza di movimenti da effettuare. La possibilità di disarmare l'avversario ed impossessarsi della sua arma dovrebbe rendere più varia la quantità delle mosse, ma alla fine risulta una cosa di poco conto.

Per far pratica con i comandi vengono utilizzati il "movie-Theater" mode ed il "Wacky-Minigame". Queste modalità di gioco consentono di effettuare tutte le prove possibili contro avversari che non oppongono la benché minima resistenza. Si tratta di una opzione molto utile considerando che alcune mosse (come i Method of Mayem) sono davvero complesse da eseguire.

Come se non bastasse, il motore grafico del gioco adotta una tecnologia che al giorno d'oggi definire obsoleta sembra un complimento. Spesso per effettuare una mossa bisogna attendere che venga completata quella precedente. Può capitare anche di trovarsi improvvisamente bloccati tra il nemico e la parte terminale dello schermo. Il framerate (livello di fluidità del gioco) in alcune condizioni risulta notevolmente più basso di quello ottimale; questa situazione viene a verificarsi soprattutto in presenza di scenari di sfondo particolarmente elaborati.

Come avrete capito leggendo l'articolo, Warriors Rage mi ha lasciato molto perplesso, anche se non ce l'ho con il gioco in sé. In fondo non ha niente di peggio rispetto a molti titoli attualmente sul mercato. La mia considerazione è questa: se a casa avete il mitico Street Fighter della Capcom, rispolveratelo e fateci un paio di partite, rivivrete quelle emozioni che purtroppo il nuovo capitolo della serie Samurai Showdown non è in grado di offrire. Lo so, non è bello dare giudizi già all'interno di una preview, ma quando ce vo', ce vo'...

Ovviamente i fan della serie non vedono l'ora che sia Maggio per acquistarne una copia. Ho visto persone sbavare di fronte alla versione in prova a mia disposizione quindi prendete le mie parole con tutte le cautele del caso. Comunque, prima di spendere centomila lire, aspettate la nostra recensione finale in maniera da osservare diversi giudizi a confronto.

TITOLI SNK PER NEO GEO

Art of Fighting
Art of Fighting 2
Art of Fighting 3
Blazing Star
Breakers Revenge
Fatal Fury: Mark of the Wolves
King of Fighters '94
King of Fighters '95
King of Fighters '96
King of Fighters '97
King of Fighters '98
King of Fighters '99
King of Monsters
King of Monsters 2
Last Blade
Magician Lord
Metal Slug
Neo*Geo
Quiz Daisousa Sen 2: Quiz Meintantei
Quiz Daisousa Sen: The Last Count Down
Quiz King of Fighters
Ragnagurd
Shock Troopers
Super Dodge Ball
Twinkle Star Sprites
World Heroes
World Heroes 2
World Heroes 2 Jet
World Heroes Perfect

PREVIEW

di Luca Agoglia luca.a@near.it

Fatal Fury Wild Ambition

Prodotto da: SNK

Sviluppo: SNK

Giocatori: 1-2

Genere: Picchiaduro

Avanzamento: 100%

Lancio: 20 Maggio 2001

Provate anche: Samurai showdown, due pagine fa :)

Web Address: Niente da fare, SNK non é in vena

Il buono: Qui ci si picchia di brutto... non vedo nessun "buono"...

Il brutto: Il gioco

Il cattivo: Io quando devo recensire questi titoli...

Il filmato iniziale vede i Bogard bros. in una versione giovanile, giusto per fornire un background storico al tutto. Non siamo così certi che sia sufficiente.

Terry Bogard ritorna finalmente sui nostri schermi!!!

Dopo essere caduto nell'alcolismo nel mitico OAV Fatal Fury 2, Terry torna accompagnato dal suo fratellone e compagno di mille avventure Andy Bogard (insieme alla affascinante moglie Mai Shiranui).

Come per Samurai Showdown, la storia di Fatal Fury è indissolubilmente legata alla mitica console NeoGeo che all'inizio degli anni '90 riusciva a regalare le stesse sensazioni che si potevano provare in sala giochi mentre si giocava ai famosi coin-op della SNK. L'avventura inizia con un filmato in puro stile cinematografico (ma non aspettatevi nulla di eccezionale...). I due fratellini Bogard giocano insieme come due spensierati ragazzini di quartiere fino a quando improvvisamente arriva un losco figuro che interrompere la loro felicità...

Terry non ha mai dimenticato quel durissimo episodio che sconvolse la sua infanzia e dopo 10 anni è nuovamente pronto ad affrontare chiunque lo voglia separare dalla tanto bramata vendetta.

Il filmato in questione riesce a calarci perfettamente all'interno dell'atmosfera introducendo la modalità arcade in cui avrete modo di sfidare 1 contro 1 tutti i personaggi del gioco. La modalità versus è stata studiata per le sfide tra amici: si tratta di un ottimo momento per apprendere al meglio le varie tecniche di combattimento e le potenzialità dei colpi in quanto purtroppo non esiste un tutorial.

Tutti i comandi sono configurabili a piacimento e impostati in default nel seguente modo:
X = Calcio.
QUADRATO = Pugno.
TRIANGOLO = Fuga.
CERCHIO = Attacco speciale.
R1 = Attacco speciale (collegato al rilevatore di potenza).
R2 = Si irride l'avversario invitandolo alla lotta.

Gran parte dei personaggi sono delle vecchie conoscenze: Mai (che sogghigna dietro al suo ventaglio prendendosi gioco degli avversari), l'onnipresente Billy Kane e il suo datore di lavoro Geese Howard che oltre alla classica divisa da Karate dispone di un elegantissimo vestito da sera (attivabile selezionando START e poi TRIANGOLO).

Ottime scelte risultano anche Kim Kaphwan, in grado di colpire l'avversario con potentissimi e spettacolari calci volanti e Xiangfei Li, una ragazzina terribile difficile da mettere al tappeto vista l'eccezionale velocità che contraddistingue i suoi movimenti.

Per completare il quadro degli amiconi annoveriamo anche i due guerrieri giapponesi Joe Higashi e Ryuji Yamazaky. Il primo adotta la tecnica Muay Thay mentre il secondo è un esperto lanciatore di coltelli con grandi doti nella disciplina del Karate.

Ora veniamo alle new entry o meglio ai nuovi personaggi che si opporranno a voi nella modalità arcade. Un 'ragazzetto' molto simpatico è Toji Sakata, esperto di arti come Ajkido e Raiden nonché campione australiano di Wrestling dotato dell'implacabile colpo dell'uragano.

Tsugumi Sendo invece è una sexy lottatrice con un fisico d'eccezione (83-56-85); dovrete prestarle molta attenzione perché mentre state ammirando la sua grazia lei vi si avvicinerà con dolcezza per piegarvi con la più diabolica delle strette...

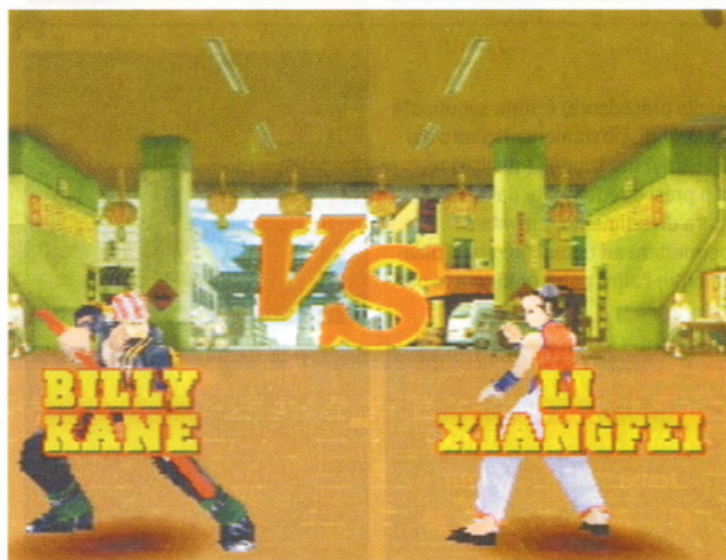
Per quanto riguarda i protagonisti 'nascosti', dopo aver battuto tutti i vostri avversari potrete affrontare Duck King, un simpatico giovincello americano amante della danza; i suoi calci e le sue spirali sono quasi imparabili.

Il secondo personaggio aggiuntivo è Mister Karate e sarà davvero difficile riuscire a sfidarlo... Per attivarlo infatti occorre eliminare tutti gli avversari senza perdere nemmeno un round.

Se finite il gioco con tutti i protagonisti verrà abilitata la possibilità di effettuare combattimenti a squadre.

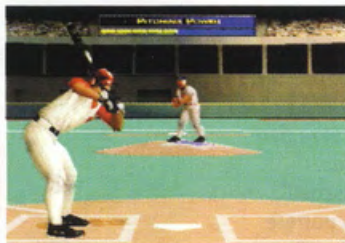
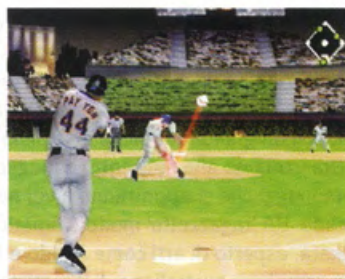
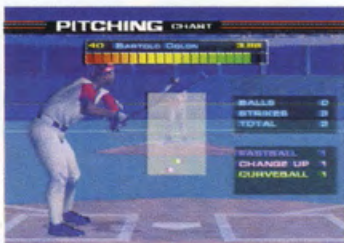
Come potete notare dall'articolo, il gioco risulta senza dubbio più vario e ricco rispetto a Samurai Showdown ma il passaggio alla grafica di tipo 3D (sui personaggi) non sembra essere eccezionale anzi, tutt'altro. Anche il sonoro è pessimo e gli effetti risultano noiosi e ripetitivi.

Sinceramente mi aspettavo molto di più da Fatal Fury, che peraltro come Samurai é uscito in Giappone molto tempo fa... Peccato.

Mentre l'arzillo vecchietto Toji Sakata si impegna con alterne fortune contro avversari ben più grossi potete dare un'occhiata alla grafica. Nulla di impressionante, vero?

A SPASSO CON IL PIPISTRELLO

E' ovviamente spettacolare andare in giro con la batmobile in un gioco, ma cosa succede nella vita reale? Diverse ditte offrono repliche di alta qualità della vera batmobile (quella anni '60, naturalmente) a partire da 50.000 dollari. Se siete interessati fatevi un giro su: http://www.islandserve.com/~dc99/umcp3.htm

Triple Play Baseball 2002

Come potete facilmente arguire, non è cambiato molto dalla precedente edizione per PS1 di questo prodotto. A parte le rose aggiornate, un nuovo sistema per i pitcher, la messa in evidenza della zona valida per lo strike e qualche effetto sonoro, si tratta dello stesso gioco dell'anno passato. Il gioco strizza l'occhio all'arcade enfatizzando gli home run (la pallina raggiunge quasi la stratosfera) con suoni bellici di missili in partenza e con cambi d'inquadratura molto belli e coinvolgenti. Fan e amanti del genere: questo prodotto di EA Sports è pronto.

Digimon World 2

Fate ciao ciao con la manina ai vecchi e costosi mostriciattoli digitali, e fate spazio alle inedite bestioline della nuova serie Bandai (la seconda) del gioco di Digimon World. Questo prodotto sembra voler accantonare l'aspetto più tedioso del suo predecessore, la parte relativa all'allenamento e alla crescita del digimon, per focalizzare maggiormente sforzi e attenzione verso l'aspetto del gioco di ruolo. Potrete comandare fino a 3 dei vostri digimon preferiti attraverso questo gioco realizzato totalmente in 3d e basato sull'alternanza dei turni. Aumentate quanto più possibile il vostro livello: potrete comandare nuovi e sempre più potenti digimon quando questo gioco uscirà, vale a dire in estate.

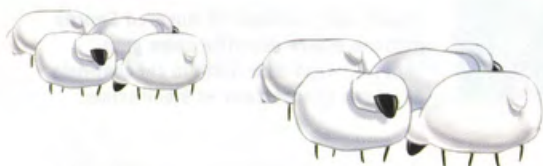
Batman: Gotham City Racer

Quest'ultima versione Ubisoft del gioco di Batman (DEVE essere migliore di quella precedente) è stata sviluppata dalla Sinister Games e si presenta come un gioco di guida, articolato su diverse missioni. Liberamente ispirato dai cartoni animati delle ultime avventure di Batman, Gotham City Racer ospita tutti i cattivi tradizionali (quelli, cioè, che vi aspettereste di trovare), e, da non sottovalutare, può contare su ben 24 clip presi direttamente dalla serie televisiva. Guidate Batman e la Batmobile nella modalità normale, oppure, per puro divertimento, provate a maneggiare, in giro per la città, i veicoli dei cattivi. La modalità a due giocatori permetterà ad uno di fingersi il paladino della giustizia (a disposizione, oltre alla Batmobile, c'è anche la Batmoto), mentre l'altro potrà prendere le parti di un cattivo, guidandone il veicolo. Lo aspettiamo in maggio.

di Roberto Spadavecchia

PREVIEW

Ralph il lupo all'attacco

Prodotto da:	Infogrames
Sviluppo:	Infogrames
Giocatori:	1
Genere:	Puzzle/Platform 3D
Avanzamento:	90%
Lancio:	Settembre 2001 (ITA)
Web Address:	www.infogrames.com
Il buono:	Lo humour
Il brutto:	Il nome
Il cattivo:	Sam il cane da pastore

Ogni volta che penso di aver visto tutto, c'è sempre qualcosa che, poi, mi convince del contrario. Ad esempio, "Ralph Wolf all'attacco" è il tentativo, peraltro ben riuscito, di Infogrames di fare un gioco che non è possibile inquadrare in un genere ben preciso. Il gioco è un miscuglio di difficili puzzle da risolvere, un buon gioco di azione 3D e gag varie degli intramontabili Looney Tunes.

Nel gioco impersonate Ralph il lupo, la vostra preda è un pacifico gregge di pecore mentre la vostra maledizione è Sam il cane da pastore, che controlla il gregge stesso. Se Sam vi vede, vi acchiappa, vi scarica una gran botta in testa e vi ributta all'inizio dell'area in cui vi trovate. Sarete quindi costretti a nascondervi e muovervi con circospezione quando andrete a caccia della vostra preda.

Le 11 missioni del gioco sembrano essere costruite in modo da costringere il giocatore a pensare sempre alla risoluzione finale di un problema, piuttosto che mettere alla prova la sua rapidità e la sua capacità di schizzare a destra e a sinistra. Apparentemente esistono sempre uno o due modi di raggirare Sam, e un set di oggetti a disposizione di Ralph per il completamento dei suoi piani. Qui inizia il bello del gioco, perché le soluzioni ai vari livelli hanno diverse sezioni, ciascuna delle quali vi fornisce lo strumento necessario al completamento della sezione successiva e così via fino alla fine del livello.

Così, la difficoltà sta nel trovare il primo obiettivo, che Ralph può raggiungere con le sue "naturali capacità" e che gli consentono di trovare l'oggetto indispensabile per proseguire alla sezione successiva del gioco.

La possibilità di camminare furtivamente, una delle tantissime cose buffe del gioco, è utilissima in quanto diminuisce la possibilità di essere individuati da qualche poco amichevole personaggio (ad esempio Sam o un toro che dorme). Fondamentali sono le cassette postali dove potrete ricevere i famosissimi pacchi Acme contenenti il flauto magico, i pattini a reazione e tutte le altre cose indispensabili per procedere al passo successivo del livello.

L'animazione non è dissimile dai cartoni animati che siamo abituati a vedere fin da bambini in televisione. I disegnatori hanno fatto un ottimo lavoro nel rendere fedelmente i movimenti esagerati dei personaggi come Ralph, Sam ed un vasto assortimento di special guest star. Dopo i primi minuti di gioco vi diventeranno abbastanza familiari le animazioni dei vari modi in cui Ralph viene fatto fuori da Sam o da qualche altro personaggio con un tremendo cazzotto sulla testa. Per fortuna l'animazione non è sempre la stessa e quindi non si corre il rischio di annoiarsi troppo presto Ralph Wolf all'attacco sembra promettere una gran varietà di livelli e rompicapi da risolvere, il tutto condito dalla giusta dose di humor tipico dei cartoon d'oltre oceano. Cercherò di proseguire nel gioco in cerca delle famose gag che hanno fatto di questo cartone uno dei miei preferiti. Naturalmente nessuno riuscirà a togliermi dalla testa la seguente domanda: **"Perché hanno dato un nome diverso al mitico Willy il Coyote?". Ok, ora leggete il box, con tanto di ringraziamenti al warnerofilo Nicola Rosa.**

RALPH WOLF VS WILLY IL COYOTE

"Ralph Wolf all'attacco" è uno dei numerosi giochi che, su licenza Warner Bros, Infogrames sta per lanciare sul mercato. Giocando a Ralph Wolf una domanda sorge spontanea: "Perché hanno dato un nome diverso al mitico Willy il Coyote?". La risposta è: "Perché non é Willy il Coyote". Ralph il lupo, per quanto ne sappiamo cugino del più noto Willy, é un altro personaggio Warner, anch'egli protagonista in passato di cartoni animati, specializzato nel furto di pecore (o quanto meno nel tentativo). Si differenzia principalmente per il colore del naso, rosso il suo, nero quello di Willy. Al cugino cacciatore di bip bip lo accomuna l'eterna e frustrante lotta contro la sfiga più nera e, in questo caso, contro Sam. Un motivo in più per cercare di farlo vincere almeno una volta.

PREVIEW

Hundred Swords

Prodotto da: Sega
Sviluppo: Smilebit
Giocatori: 1-4
Genere: Real Time Strategy
Lancio: Ora (Giappone)
Provate anche: Starcraft
Ricorda: Dragon Force
Web Address: www.smilebit.com
Il buono: Giocabilità veloce e furiosa, grafica semplice ma carina.
Il brutto: Probabilmente non vedremo questo gioco localizzato.
Il cattivo: L'angolatura delle riprese é un po' noiosa.

Hundred Swords ha anche una modalità adventure/RPG completa di storia e sequenze filmate.

Alcune delle battaglie in Hundred Swords possono essere descritte come puro chaos. Ci sono delle volte in cui centinaia di soldati si scontrano ed è bellissimo.

Hundred Swords ha molto in comune con i giochi tipo Warcraft e Command & Conquer ma è semplificato un po' per le console. No, aspettate, dimenticate quello che vi ho detto, semplificato addirittura per i giochi arcade. L'ultima creazione Smilebit dopo Jet Grind Radio ha la fama di essere il primo gioco di simulazione bellica arcade con funzionalità di rete e ora è arrivato su Dreamcast. Beh... in Giappone ovviamente. Sorpresi per il fatto di non aver mai sentito parlare di questo gioco?

Non vi preoccupate. Benché possa essere un'idea originale, giochi arcade e RTS non legano molto bene, senza tener conto che il gioco online era già stato ampiamente superato da un altro arcade un po' più indicato per la situazione: Alien Front Online di Sega. Infatti Alien Front è già in dirittura d'arrivo per gli arcade americani e DC, Hundred Swords no. Sega non è interessata a portare Hundred Swords su ogni piattaforma, almeno non ancora. Quindi potremo vedere un giorno questo gioco di strategia su di un'altra piattaforma ma per adesso l'unica maniera per giocarci è quella di mettersi in contatto con il proprio importatore di fiducia. E non sarebbe una mossa sbagliata, anche se il vostro giapponese non è così fluente.

In base a quanto abbiate giocato con degli RTS in precedenza, prendere e divertirsi con Hundred Swords non dovrebbe essere una grande impresa.

Molto simile ai vecchi Real Time Strategy, controllerete una squadra di soldati con l'obiettivo di sconfiggere il proprio nemico. Ci sono un totale di quattro armate ognuna con quattro tipi principali di personaggi (maghi, arcieri, fanti e cavalieri) che formano dei gruppi di attacco guidati da un solo generale. Gestirete le risorse e potrete produrre dei soldati in più con le basi utilizzando materiali che estrarrete dalle miniere (l'intera esperienza ricorda i giochi RTS del passato ma qui il gioco é più veloce). Invece di controllare i singoli soldati controllerete i generali, quindi la maggior parte dei combattimenti si trasformerà in battaglie epiche.

Non c'è dubbio, Hundred Swords è divertente, ma non abbiamo idea su quando uscirà in Europa né tantomeno negli Stati Uniti. Sega ha gettato l'esca ...forse qualche produttore abboccherà, speriamo.

GIA' VISTO

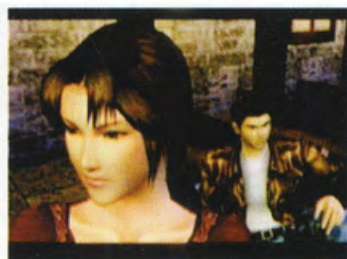
Centesimo Clone?

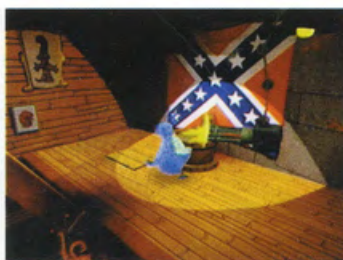
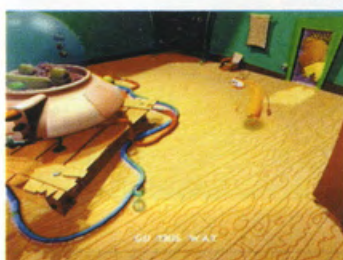
Giocando a Hundred Swords è difficile non provare la sensazione di déjà vu, e per una buona ragione. Non c'è dubbio che alla Smilebit siano dei fan degli RTS americani. Nonostante il combattimento a squadre e il punto di vista 3D, Hundred Swords ricorda per certi aspetti la serie Warcraft, cui si è ispirato. Ha un tema simile (tutta quella roba sui combattimenti medievali), i tipi di truppe e quella giocabilità piacevole anche se caotica. HS non è in ogni modo un semplice clone, non potete rubare le unità selezionate, c'è solamente una singola risorsa da poter sfruttare e i personaggi non dicono cose simpatiche quando li clikkate. Che sfiga!

SPACE INVADERS

Lo sapevate che Stupid Invaders si basa sullo show *Space Goofs*? E' riapparso per la prima volta alla fine degli anni Novanta.

Shenmue II

In questo ambizioso sequel Sega fa proseguire a Ryo la sua avventura alla ricerca di Lan Di, l'assassino del padre. Grande attenzione pare sia stata riservata all'ambientazione. Le città di Aberdeen, Kowlon, Wang Chai e Guilin sono state ricostruite in maniera ancora più accurata rispetto alla piccola Yokosuka del primo episodio. Inoltre, fin dalle immagini iniziali, Shenmue II sarà in grado di mostrare molti più personaggi contemporaneamente su schermo: spettacolare la scena in cui Ryo procede attraverso una folla di studenti che si esercita alle arti marziali simultaneamente. Ancora ricca la presenza femminile. Ryo sarà affiancato da tre nuove affascinanti compagne d'avventura, oltre a incontrare Ling Shua, la misteriosa ragazza che lo visitava in sogno nel primo episodio. Non è noto, invece, se ci saranno Chai e Nozomi, per le quali il nostro eroe non nascondeva un certo trasporto. Poche le certezze sulla data di uscita: dovrebbe vedere la luce in Giappone quest'anno, mentre nulla è stato detto per quanto riguarda il mercato americano ed europeo.

Stupid Invaders

Tra breve dovrebbe essere disponibile questa stranissima avventura di Ubi Soft. E' la storia di cinque extraterrestri piuttosto deboli di cervello che naufragano sulla Terra. Il dott. Sakarin, un malvagio scienziato dell'Area 52, venuto a conoscenza della cosa, spedisce uno specialista per catturarli a ogni costo e toccherà a voi guidare ciascuno degli alieni attraverso una miriade di pazzeschi enigmi e trappole nel tentativo di riparare la loro astronave e schizzare via verso la salvezza. Stupid Invaders è un'avventura "punta&clicca" come certi vecchi e gloriosi giochi per PC prodotti da Sierra o Lucas Arts. Grazie al cielo è compatibile col mouse del Dreamcast, cosa che aiuterà non poco. Memorabile la stanza piena di mucche il cui unico scopo nella vita sembra essere la produzione costante di pupù: davvero troppo divertente.

Segagaga

L'anno è il 2025, e Sega ha problemi finanziari. Cosa? Sega? Impossibile! Tuttavia in questo improbabile e bizzarro scenario fantasy creato da Hitmaker, Sega sta effettiamente perdendo soldi. Alla disperata ricerca di una soluzione, il gigante dei videogame fa ciò che farebbe ogni azienda che si rispetti: affidarsi interamente a un implume quindicenne (che siete voi) scelto dal super computer di Sega, il Tera Drive. Il vostro compito sarà semplicemente quello di sbaragliare la concorrenza, la malvagia Son..., ooops, scusate, la Dogma Corporation. Come? Sconfiggendo gli sviluppatori rivali in battaglie in stile RPG e convincendoli a unirsi a voi. Con la sua ironia e i suoi camei di noti personaggi, come Opa-Opa e Nei di Phantasy Star II, Segagaga è in vendita dallo scorso 29 marzo in Giappone, solo sul negozio online di Sega.

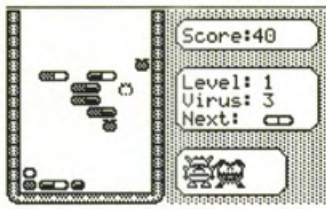
STAI PARLANDO CON ME?

Robert De Niro ha lavorato per un mese 12 ore al giorno come tassista per entrare nella parte del film Taxi Driver (1976) e senza dubbio è risultato poi molto convincente nel ruolo.

Crazy Taxi 2

Eravate preoccupati perché non ci sarebbe stato più nulla da giocare sul Dreamcast quest'anno! Tenete gli occhi aperti su Crazy Taxi 2! Secondo Sega, non ci sarà una versione arcade di questo sequel, quindi questa primavera l'unico modo per spenderci dei soldi sarà in direzione DC. Benchè il gioco sia molto simile al suo prequel, CT2 ha quattro nuovi automobilisti: Slash, Iceman, Cinammon, e Hot-D. Potrete caricare più di un cliente alla volta, ognuno con la sua destinazione e potrete far "saltare" la vostra macchina. In poche parole ogni automobile ha il suo sistema di sospensione idraulico. L'elemento migliore comunque è l'ambientazione: New York! Così potrete riconoscere segnali stradali e luoghi della grande mela. Aspettatevi inoltre musica da parte di Method of Mayhem e ancora una volta degli Offspring .

Ooga Booga

In questo gioco Visual Concepts/Sega in arrivo negli USA questa primavera cercate di avere dalla vostra parte la dea del Vulcano, Ooga Booga. L'action game online presenta anche la modalità a quattro giocatori, vi permetterà di scegliere una delle quattro tribù, utilizzare tornado, cinghiali, teste rinsecchite per prendere a pugni i vostri avversari in questo gioco di combattimento.

GIOCARE A SCUOLA

Gli studenti fortunati proprietari di un calcolatore grafico TI-89, possono scaricarsi questa versione di Dr Mario. Questo e altri giochi sono reperibili sul seguente sito: http://www.ticalc.org/pub/89/asm/games

PREVIEW GALLERY

PREVIEW GALLERY

Sonic Adventure 2

Come? Una nuova anteprima di Sonic Adventure 2? Ebbene si, l'attesa intorno al secondo (e ultimo) capitolo delle avventure per Dreamcast del noto porcospino blu non accenna a diminuire, e ci sembra il caso di segnalare anche le cose più piccole. Nuovi screenshot, apparsi nella prima metà di Aprile, mostrano per la prima volta anche Tail, sulla cui presenza nel gioco avanzavamo riserve nel numero scorso. In prima visione anche la modalità split screen. E' bene ricordare, infine, che con l'uscita in Italia di Phantasy Star Online gli appassionati (noi compresi) hanno potuto finalmente giocare la demo con il primo livello di SA2... La salivazione aumenta!

Dr. Mario 64

Prima Nintendo riporta in vita Tetris Attack come Pokémon Puzzle League e ora Dr Mario ritorna su N64 ad Aprile (in America, ovviamente) e con un prezzo sotto i 30 dollari (sotto le 60 mila), molto interessante.... Assomiglia molto ai vecchi giochi che avevamo visto già tre volte prima (in basso) a parte una nuova modalità a 4. L'idea è semplice: mettete la sfera del colore giusto sopra il virus dello stesso colore per farlo sparire. Più si va avanti e più si avranno virus da debellare.

Game Boy

NES / Super NES

L'originale Dr Mario per GameBoy aveva dei punteggi diversi da parte dei recensori americani : un 4 da parte di Steve, due 6 da parte di Ed e Martin e un 7 da parte di Sushi-X.

PREVIEW

Conker's Bad Fur Day

Prodotto:	Nintendo
Sviluppo:	Rare
Giocatori:	1-4
Genere:	Avventura
Avanzamento:	100%
Lancio previsto:	5 marzo (USA)
Provate anche:	Banjo-Tooie
Web Address:	www.nintendo.com
Il buono:	Pazze risate, una grafica grandiosa e una giocabilità divertente
Il brutto:	The Great Mighty Poo
I cattivo:	Le oscenità non sempre fanno ridere.

Ecco il vostro nemico. Guardate bene da vicino questa bestia golosa di latte. Renderà la vostra vita impossibile.

La storia di Bad Fur Day è proprio questa: il racconto di un singolo brutto giorno. Conker inizia il gioco ubriaco, ma con il vostro aiuto diventerà il re di tutta la terra alla fine del gioco.

La morte viene per tutti noi, ma per lo scoiattolo di nome Conker arriva in maniera un po' più divertente. Ah, e si chiama Gregg.

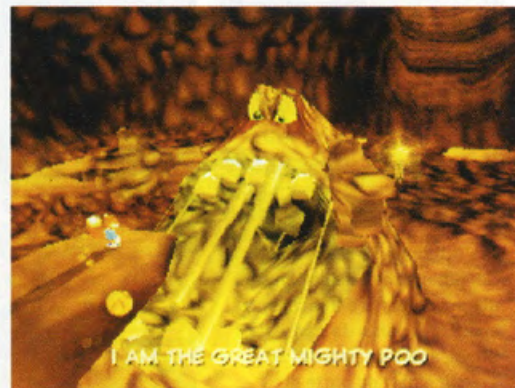
Conker è maleducato, é grezzo, ed é l'interprete di uno dei giochi più volgari, scioccanti e inquietanti che si siano mai visti su una console. Almeno questo è ciò che probabilmente avete sentito finora su Conker's Bad Fur Day, ma ora che abbiamo avuto la possibilità di giocarci, possiamo aggiungere qualcosa: potrebbe anche essere uno dei giochi per Nintendo 64 più intelligenti, divertenti e impressionanti dal punto di vista della grafica.

Conker ha avuto una storia difficile: inizialmente annunciato insieme all'originale Banjo-Kazooie, Twelve Tales, Conker 64 era un action/adventure molto bello da vedere (quel tipo di platform tanto carini per i quali Rare si stava facendo conoscere), con un simpatico scoiattolo molto espressivo. Poi abbiamo visto rimandare la data di lancio ripetutamente e un paio di screenshots qua e là, dopodiché nulla. Successivamente Rare annunciò nuovi giochi ma non fece trapelare niente su Conker. Nella baraonda di Donkey Kong 64, Perfect Dark e Banjo-Tooie, sembrò quasi che tutto ciò che eravamo destinati a vedere di Conker fosse la sua apparizione in Diddy Kong Racing e il suo ruolo come star in un titolo per bambini su GameBoy. Dopodiché, qualche mese dopo, Rare lanciò un video di un nuovo Conker, un gioco pieno di sangue, con violenza sopra alla media (e pisciate): questo non era sicuramente il Conker che avevamo visto qualche anno prima.

La reazione fu immediata sia da parte dei media sia da parte Nintendo. Le riviste amavano e odiavano questa nuova coraggiosa mossa ma più sorprendenti di tutte furono le decisioni di Nintendo. Apparentemente insicura su cosa fare con il suo nuovo figlio illegittimo Nintendo sembrò mostrare poco interesse o favore, annunciando che avrebbe prodotto non più di mezzo milione di copie di Conker, un numero veramente piccolo se confrontato con la maggior parte dei titoli Rare. Perché? Forse perché a differenza di altri giochi N64 per adulti come Perfect Dark, Golden Eye o Turok, che sono giochi maturi per gente matura, Conker sembra più un un gioco immaturo per gente matura, uno di quei

L'INFLUENZA CINEMATOGRAFICA

Seguire lo scoiattolo...bianco?

Alzate la vostra mano se non vi piace il cinema. Ok, siete dei bugiardi! Conker è ricco di riferimenti ai vostri film preferiti - da Le Iene a Salvate il soldato Ryan a Full Metal Jacket e al mago di Oz....in più sono state incluse delle scene alla Matrix...buon divertimento!

Canta, puzza e al posto dei denti ha due corni. Ecco a voi uno dei boss più incredibili mai esistiti!

CONKER PER I PIU' PICCOLI

Siete sotto i 17 e volete partecipare alle gioie di Conker? Avete un Game Boy Color? Bene, date un'occhiata a Conker's Pocket Tales, ma non aspettatevi del divertimento "sconcio" o comunque del divertimento in generale. Si tratta di un gioco per bambini, puro e semplice e neanche tanto bello nel suo genere :)

Benchè le parole di Conker escano attraverso delle bolle, alcune volte Conker parla con la sua voce vera! Quasi tutti i personaggi che incontrerete usano spesso un dialetto molto umoristico...ne troverete dozzine e dozzine durante la vostra avventura.

giochi che potenzialmente può piacere sia ai bambini sia agli adulti. Un problema in più se si considera l'attegiamento che il governo ha nei confronti dell'industria dell'intrattenimento: quello di tenere gli occhi chiusi appunto. Nintendo quindi, per risolvere la situazione si è mossa con prudenza, cercando di pubblicizzare Conker solo al pubblico adulto. Così la pubblicità apparirà solo su Maxim e non su EGM, gli spot passeranno in televisione solo molto tardi di notte e non di sabato mattina e sulla confezione verrà chiaramente indicato il target a cui è rivolto il gioco. E questo è veramente un peccato perché questo gioco potrebbe piacere a tutti coloro che hanno una mente aperta. Se si tolgono tutte le parolacce, il sangue e quel gigantesco pezzo di cacca canterina, Conker è effettivamente un gioco ricco: intelligente, incredibilmente ben disegnato e con una grafica tra le migliori viste finora su N64, veramente! I livelli sono tantissimi e bellissimi con una profondità incredibile.

All'inizio del gioco rimmarete sbalorditi dalla bellezza di un meraviglioso canyon che vi troverete ad attraversare. Ma le ambientazioni non sono l'aspetto più impressionante della grafica: una delle caratteristiche migliori reclamizzate nell'originale Conker erano le sue incredibili espressioni facciali, il che é rimasto in Bad Fur Day. Sorride quando è felice e strabuzza gli occhi quando è incazzato. Le emozioni in Conker sono sorprendentemente realistiche.

Conker non é solo, grazie al cielo, una caccia al tesoro come altri platform Rare in stile cartoon.

Infatti, Conker è molto diverso da quello che vi potreste aspettare da Rare, e non solo per il linguaggio volgare. Dovrete collezionare pezzi di cioccolato (per sopravvivere, ovviamente) e soldi (che, naturalmente, sono vivi e vi daranno degli avidi bastardi, e vi permetteranno di comprare nuove mosse e corrompere personaggi per accedere ad altre aree).

Oltre a ciò, esplorerete dei mondi immensi e proverete a pensare come superare complicati ostacoli. E' anche possibile accedere a molti livelli sin dal primo stadio, non c'è un livello centrale in senso tradizionale, vi troverete a percorrere nuove aree man mano che si completeranno gli eventi.

I controlli comunque, sono ciò che uno si aspetta da un platform Rare con l'aggiunta di un "bottone azione". Quando è attivo (e viene segnalato da una luce che appare sulla testa di Conker), schiacciando il bottone A si possono fare tante e diverse azioni speciali, come per esempio saltare in una sequenza a rallentatore stile Matrix, mostrata nell'altra pagina. E' come il bottone in Zelda che cambia a seconda della situazione.

La parte più stupida, che influenzerà anche le vendite di Conker è proprio la sua più grande risorsa: l'umorismo. Ne abbiamo visto precedentemente in altri giochi ma non come questo.

La quantità di riferimenti al cinema, al gergo britannico e alle barzellette è sconcertante. Ci vorrebbe un vero duro per giocarci senza scoppiare mai a ridere e i più attenti noteranno anche le cose più piccole, come la testa imbalsamata di Banjo sul muro o l'ombrello di Kazooie. C'è stato un momento durante il quale abbiamo avuto paura che Conker's Bad Fury potesse essere solo un gioco mediocre che facesse leva sul suo "contenuto shock", ma dopo qualche bella partita siamo felici di comunicare che non è proprio il caso.

Tenetevi pronti...uno dei nuovi grandi giochi N64 sta per arrivare.

FATE ARRABBIARE I VOSTRI AMICI

La follia dei multiplayer

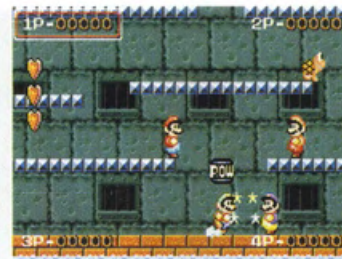
Ogni volta che provate un nuovo gioco Rare per N64, le possibilità sono che possa includere un gioco in multiplayer o due, come in Perfect Dark, Banjo Tooie, Donkey Kong 64, ecc. Con Conker, Rare si è sbizzarita includendo una marea di minigame, dalla corsa al deathmatch. Questo è solo un piccolo assaggio:

Carroarmato: tenere il controllo di veicoli armati molto grandi e spazzare via la marmaglia nemica.

Corsa: due giocatori si scaraventano al traguardo – Diddy Kong vi mangerà il cuore.

Deathmath: non c'è molto da dire. Uccidere o essere uccisi. Fatevi sotto!

Mario Advance

Ogni qual volta Nintendo lancia una nuova console, potete scommettere che c'è sempre un gioco con Mario protagonista che accompagnerà la nuova macchina e naturalmente il GBA non fa eccezione. Mario Advance è stato messo in commercio il 21 marzo in Giappone e se siete dei fan della serie non farete molta fatica a riconoscere le foto qui intorno. Infatti Mario Advance è basato su Super Mario Bros 2 (conosciuto anche come Super Mario USA nella terra del Sol Levante). Ci sono comunque delle differenze, come nemici più grossi, sprite pseudo-tridimensionali e molte più cose da fare. In questa versione troviamo anche due modalità di gioco inedite: Battle e Classic. Il Battle mode può essere giocato da 2 a 4 giocatori con una sola copia del gioco. Il Classic mode invece obbliga i partecipanti (da uno a 4) di possedere ognuno una copia della cartuccia. Mario Advance arriverà in Europa a fine giugno, insieme alla console.

Mario Kart Advance

Mario Kart Advance è sicuramente uno di quei titoli da avere assolutamente nella propria lista, anche se sfortunatamente non c'è ancora una data confermata per il suo lancio. Fino a quattro giocatori potranno utilizzare i loro personaggi preferiti per una corsa testa a testa o una sfida nella modalità battle. I percorsi includono Il castello della Principessa Peach, una Casa Stregata e un deserto e altri ancora (potrebbe non esserci un Rainbow Road?). Il lancio negli USA non dovrebbe tardare.

Mr. Driller 2

Il sequel di uno dei più intriganti puzzle game di sempre, Mr Driller, sta per arrivare sul GBA da Namco. Una delle nuove mosse di cui dispone il nostro protagonista è, per esempio, la possibilità di ruotare intere sezioni di 90 gradi.

Pinobee: Quest of Heart

Gli sviluppatori Artoon (che annoverano degli ex-membri del Sonic team) hanno sviluppato questo strano platform, con protagonista un'ape per il lancio Giapponese da Hudson.

Fire Emblem

La serie di giochi di ruolo Fire Emblem non è mai stato localizzata per il mercato occidentale ma è molto popolare in Giappone. Questo nuovo capitolo è pianificato per questa primavera.

F-Zero Advance

Ambientato 25 anni dopo F-Zero per Super Nintendo, questa nuova incarnazione del classico racing-game per GBA proporrà nuovi tracciati, astronavi, e un' incredibile modalità multiplayer fino a quattro giocatori. Aspettiamo con trepidazione il suo lancio.

Tactics Ogre Gaiden

Sviluppato da Quest, Tactics Ogre Gaiden è un RPG strategico che sarà pubblicato da Nintendo questa primavera in Giappone (speriamo in una versione Europea al più presto!)

Monster Rancher Mania

Il gioco dove potrete allenare e far combattere i vostri mostri, Monster Rancher Mania di Tecmo, arriverà su GBA quest'estate. Sembra essere un ottimo porting della versione Playstation.

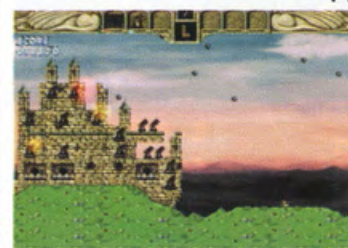
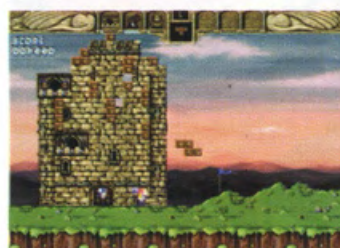
Magical Vacation

Dagli sviluppatori Brownie Brown, un gruppo formato da membri usciti dalla Squaresoft che hanno in passato lavorato su titoli quali Secret of Mana, sta arrivando Magical Vacation, un RPG basato su uno stampo arcade. Dopo essere stati attaccati da dei mostri, gli studenti di tre scuole di magia vengono trasportati in un mondo parallelo chiamato Plain of Light. Qui, naturalmente, avranno a che fare con le forze del male... questo autunno in Giappone.

F14 Tomcat

Majesco si prefigge, usando sprite al posto dei poligoni per gli effetti 3D, di far sì che Tomcat sia una buona via di mezzo tra uno sparatutto pieno d'azione e un simulatore di volo. Si passerà da veloci smitragliate a difficili atterraggi su delle portaerei. Da uno a quattro giocatori potranno sfidarsi in scontri aerei testa a testa. Il gioco dovrebbe uscire questo autunno.

Fortres

Welltris? Hatris? Dimenticatevi tutti i tristi cloni di Tetris. Majesco è al lavoro su un clone veramente interessante del rompicapo più famoso della storia. Il giocatore deve costruire un fortino usando i cinque mattoncini che tutti amiamo, utilizzati in Tetris, ma può anche munirsi di armi di vario genere per attaccare le fortezze dei nemici e riparare con le giuste direttive, i danni causati dagli altri giocatori.

Iridion 3-D

Majesco ha siglato un accordo con Shin'en, una software house tedesca, per produrre uno dei primi titoli per GBA e il risultato sembra eccezionale!
Iridion fa il verso ai classici sparatutto alla Afterburner, con nemici, ostacoli e proiettili che sfrecciano verso di noi in un incredibile effetto pseudo-3D, con boss di fine livello enormi. Graficamente il titolo è molto, molto buono. Il primo livello, per esempio, ambientato in un lungo tunnel, è superiore a qualsiasi cosa del genere vista su Snes. E la giocabilità?
Un prova veloce ci ha lasciato ben impressionati, con tonnellate di power-up e armi differenti.

Earthworm Jim

Come il GBC ha goduto di diverse conversioni dal NES, l'8-bit di casa Nintendo, così il Game Boy Advance beneficerà di numerosi vecchi classici del Snes, partendo proprio con il verme videludico più famoso del mondo: Earthworm Jim. Pur basandosi sulla versione per Snes, Majesco sta cercando di dare alla versione per GBA un feeling più simile al titolo per Megadrive, che godeva di un metodo di controllo migliore. Tutto sembra perfetto, compresa la mucca volante!!! Non vediamo l'ora di provarlo.

Pitfall: The Mayan Adventure

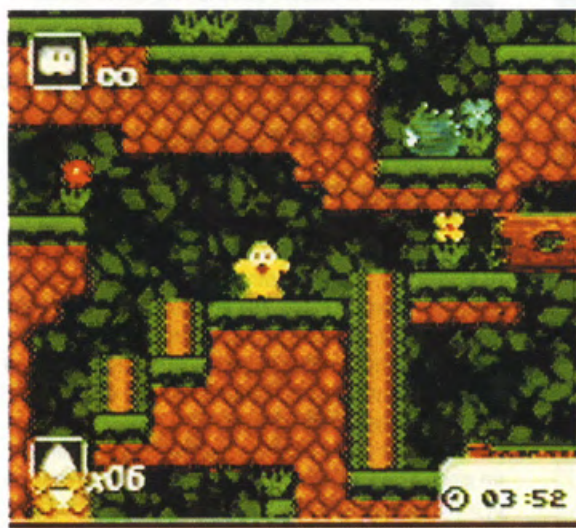
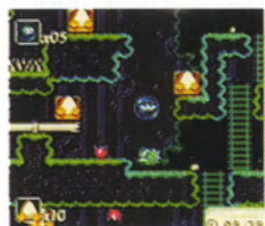
Un altro titolo storico del Super Nes è stato resuscitato da Majesco per il GBA. La nuova avventura di Pitfall è programmata infatti per quest'estate. The Mayan Adventure, questo il sottotitolo, sarà naturalmente un classico platform bidimensionale, ma potremo trovare vari livelli bonus, con anche una simpaticissima versione del gioco del Tris.

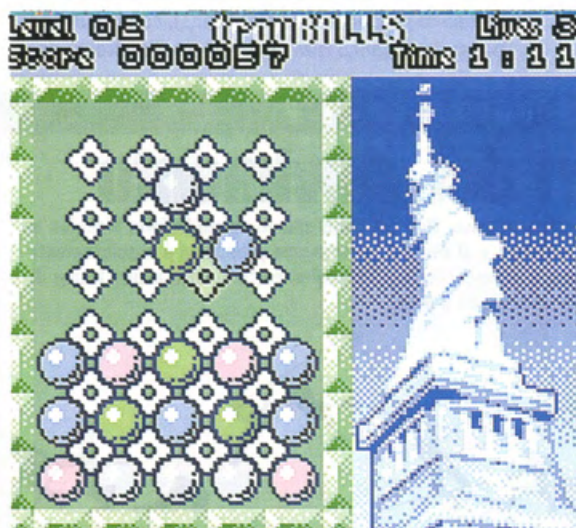
Razor: Freestyle Scooter

Razor era una bomba su Playstation, e le cose sembrano promettere bene per il GBC. Relativamente alla giocabilità possiamo dire che è stato dato molto peso ai trick e alle varie combo. Chi ama la velocità troverà di che divertirsi, e non mancherà una modalità Race. Le varie gare si svolgeranno su sette differenti terreni: ogni livello sarà caratterizzato in modo da poter sfruttare le conformazioni del terreno per fare evoluzioni sempre diverse. Crave lo distribuirà a fine aprile (negli Stati Uniti).

Toki Tori

Ecco a voi un nuovo personaggio Capcom: Toki Tori. Il titolo in questione sarà un incrocio tra un adventure e un puzzle game, generi che si trovano a proprio agio su GBC. Il nostro eroe, usando numerose armi e attrezzi di ogni genere, dovrà recuperare delle uova, che sono state disseminate per una sessantina di livelli.

A noi sembra divertente. Anche per Toki Tori dovremo aspettare la fine dell'anno.

Trouballs

Gia annoiati dei Pokémon? Noi no, ma per GBC c'è altro oltre a Pikachu e soci. Sembra infatti che Capcom, questo fine anno, ci allieterà con un ibrido tra Tetris e Puyo puyo. L'obiettivo è di gestire e di manipolare delle sfere una volta cadute al fondo del pozzo (tipo Tetris appunto) in modo da creare dei quadrati con sfere del medesimo colore. I livelli saranno un centinaio, non sappiamo al momento però se sarà possibile creare combinazioni di sfere in modo da costruire quadrati sempre più grandi. Capcom comunque promette una serie di livelli bonus "unici nel panorama dei Puzzle Game". Il sonoro potrà contare su cinque canzoni vere e proprie composte apposta per il gioco. Non si sa se Trouballs sarà convertito per altri sistemi.

New Legends

Prodotto:	THQ
Sviluppo:	Infinite Machine
Giocatori:	1
Genere:	Azione
Avanzamento:	60%
Lancio previsto:	Autunno 2001
Anche su:	The Bouncer
Web Address:	www.thq.com
Il buono:	Una forte giocabilità con tonnellate di combinazioni e armi.
Il brutto:	Il viso del vostro personaggio dopo gli scontri più duri.
Il cattivo:	Gli sfondi pesanti a volte rallentano il gioco.

New Legends presenta una gran quantità di filmati che utilizzano il motore del gioco.

Questo martello gigante é un'arma veramente efficace, e con la barra della potenza al massimo é in grado di spaccare il terreno, oltre ai nemici nei dintorni.

A ll'inizio di ottobre 2000 la THQ aveva annunciato un gioco ideato da designer provenienti dalla LucasArts, le stesse persone alla base dei popolarissimi titoli della serie Jedi Knights per il PC. Il gioco sembrava notevole, anche se stranamente nessuno sapeva dirci per quale sistema fosse stato realizzato. Certo, facevano battute su una certa "scatola con una X", ma il senso non era chiaro... Scherzi a parte, ora la THQ ci ha finalmente fatto visitare gli sviluppatori (Infinite Machine) per giocare a New Legends, il primo titolo third-party di un certo livello per Xbox. Il gioco, che gira su un Unreal Engine modificato, vi permette di fare a pezzetti, crivellare o semplicemente gonfiare di botte le ondate di avversari che vi arrivano addosso mentre esplorate enormi ambienti di ispirazione cinese.
Per molti versi, New Legends può essere visto come un gioco alla Final Fight. C'è poco in quanto a rompicapi o elementi di GDR: l'attenzione è tutta sul combattimento... ma che combattimento! Al contrario di tanti altri "picchiaduro", che hanno poca profondità o non ne hanno proprio (ehm... Bouncer...), con le sue 30 e passa ore di gioco New Legends quasi frastorna per la quantità di armi e di combinazioni che permette di usare (vedi colonna a lato) e lascia a bocca aperta per la vastità e l'incredibile bellezza di certi sfondi. Provandolo, siamo entrati in templi coperti di neve, abbiamo corso lungo un'ampia strada di montagna, conquistato postazioni di guardia difese da enormi cannoni e scattato per attraversare ampi ponti di legno... ma è difficile rendere a parole l'idea delle proporzioni coinvolte. Senza dubbio alcuni dei livelli di New Legends sono fra i più grandi e più dettagliati mai visti in un gioco. Tuttavia, almeno nella versione che abbiamo provato, c'è un prezzo evidente per sfondi così grandi. L'Unreal Engine non è mai stato un granché nel gestire ambienti esterni e in New Legends abbiamo notato seri problemi di fluidità. Comunque Infinite Machine se ne rende conto benissimo e afferma che gli sviluppatori si stanno impegnando per risolvere questi difetti. Va anche detto che stanno ancora aspettando il chipset definitivo per Xbox.
Noi speriamo che ce la facciano, perché con la sua bellezza e la sua forte giocabilità, New Legends ha tutte le caratteristiche per diventare subito un classico. Si vedrà...

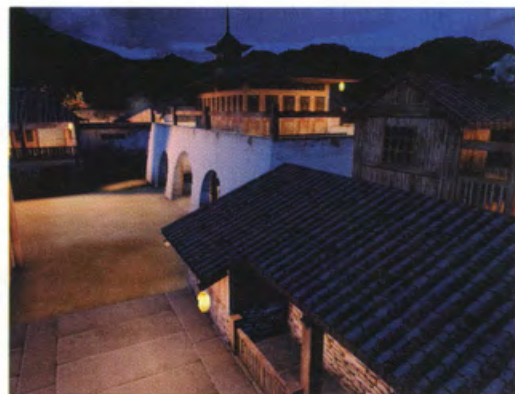
LAMA E PISTOLA

A tutta arma

New Legends ha poco meno di 20 differenti tipi di armi, sia a corto che lungo raggio, che possono anche essere combinate. Potete eliminare un nemico vicino con la spada che tenete nella sinistra e allo stesso tempo sparare al suo amico distante con la pistola nella destra. Grande!

MA BUBKA CHI E'?

I maestri del movimento

No, non si tratta di un passo di danza classica. Uno dei punti chiave su cui Infinite Machine ha lavorato per New Legends é l'animazione, e si vede. Il personaggio principale é assolutamente fluido, e la transizione fra le combo é impercettibile. L'immagine sotto mostra alcuni frame di una delle molte combo realizzabili utilizzando il palo.

A parte i combattimenti, New Legends si fa notare per l'incredibile livello di ambienti e texture. Spettacolare.

I VERI WIGGLES

I fortunati, e senza dubbio orgogliosi, australiani, possiedono un gruppo musicale per bambini chiamato The Wiggles, che pubblica CD e va in tournee nel paese. I magnifici quattro hanno anche una rivista tutta loro. Per saperne di più, www.thewiggles.com

Halo

Halo, già solo al primo impatto, sembra uno dei titoli graficamente più incredibili mai visti, dimostrando così la potenza di calcolo di Xbox. Sviluppato da Bungie Software ha un dettaglio grafico comparabile, se non superiore, a Metal Gear Solid 2. Le armi hanno il giusto rinculo, i bossoli schizzano fuori dalla canna e i lampi degli spari sono resi magnificamente, mentre i corpi colpiti si accasciano a terra in modo realistico. I mezzi si muovono sui terreni accidentati riproducendo anche l'ondeggiare dovuto alle sospensioni dell'auto e sollevando particelle di polvere durante il viaggio. Halo è semplicemente incredibile. Il gioco, affrontato in sigle-player, vi vede nei panni di un cyborg guerriero nel bel mezzo di una guerriglia su un pianeta ai confini della galassia. Il nemico da fronteggiare è un alieno intento a devastare la razza umana (sti alieni... mah!) Si potrà combattere su tutta la superficie del pianeta utilizzando ogni tipo di veicolo: auto, tank, navi da guerra e aerei. Halo avrà anche una modalità multiplayer che sfrutterà la rete a banda larga. Nessuna notizia su un eventuale modalità in split-screen. L'uscita di Halo è pianificata per il periodo immediatamente successivo al lancio di Xbox. Le foto sono della versione per PC.

Il dio Odino ha ordinato ai Wiggles di iniziare un lungo e difficile viaggio sulle tracce del malvagio Fenris, che sta terrorizzando il piccolo popolo. I Wiggles dovranno catturarlo viaggiando per numerose epoche. Il gioco presenta molti punti in comune con Dungeon Keeper, e il giocatore deve guidare i suoi Wiggles in più di 100 avventure, che si dipanano in quattro mondi differenti. Sviluppato da Innonics, dovrebbe essere pronto per quest'autunno.

speed
GRAN TURISMO 3
A-spec

di crispin boyer e greg sewart
traduzione di P. civitate
adattamento di L. monticone

DEMON

Kazunori Yamauchi, il presidente (fanatico di macchine) della Polyphony Digital è inarrestabile, e l'ultima uscita della serie Gran Turismo lo prova. Allacciatevi le cinture...

Non è il miglior posto per un'intervista. Ogni cinque minuti un treno avanza lentamente proprio sopra il tetto dell'arieggiato e luminoso COBO Center di Detroit, esattamente sopra la postazione Mazda, dove stiamo provando a parlare con Kazunori Yamauchi durante l'annuale fiera internazionale dell'auto del Nord d'America. Yamauchi è il direttore della serie Gran Turismo, che include Gran Turismo 3 A-spec, previsto per giugno qui in Europa e riconosciuto a gran voce come il primo titolo a cinque stelle per PlayStation 2. È qui per l'inaugurazione della Mazda RX-8, la macchina più recente che Yamauchi abbia aggiunto al gioco. Vicino a questa postazione ci sono molti stand con la versione giocabile di GT3, completa della nuova RX-8; questa fiera dell'auto, alla quale giungono produttori da tutto il mondo per lanciare le proprie macchine, è la più grande nel suo genere in Nord d'America. Se pensavate che l'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles fosse grande, la NAIAS lo fa apparire insignificante. Qui gli stand e gli schermi non sono neanche comparabili a quelli dell'E3. Per esempio la postazione della Jeep è caratterizzata da un'enorme cascata composta da torrenti di slogan e logo, ma ciò che rende così difficile la nostra intervista non è questa atmosfera ad alto numero di ottani, o il jingle ripetitivo della Mazda che perfora le orecchie, o la troupe di cameraman che cerca di riprendere Yamauchi per la TV giapponese, o ancora l'assordante din din dei treni che

ci passano sopra la testa... è colpa della nostra coscienza. Yamauchi è un fanatico leggendario di macchine sportive, e questa fiera è proprio il suo mondo. Non vede l'ora di avere una pausa durante l'intervista per ritornare in mezzo alle auto a respirare l'atmosfera. Noi ci troviamo tra lui e il nirvana dell'auto e ci sentiamo in imbarazzo. Dopo qualche foto e un paio di domande Yamauchi strappa dalle mani di un nostro collega una macchina fotografica e sparisce per 45 minuti. "Lo sta facendo dall'inizio della giornata" dice Taku Imasaki, il produttore statunitense di GT3, oltre che nostro traduttore per l'intervista: "in certi casi è sparito per delle ore". Secondo Imasaki, Yamauchi è un fotografo provetto, soprattutto quando si tratta di macchine, e la sua abilità si può notare attraverso la spettacolare e artistica presentazione dei veicoli in GT3. Senza ombra di dubbio, questa "presentazione artistica" di GT3 non ha rivali. Probabilmente sapete tutto

I ragazzi del GT3 team hanno guidato tutte le macchine del gioco, riunite a Tokyo, per sentire con mano la loro manovrabilità. Ovviamente, questa é stata la parte più bella del loro lavoro. "E' stato come lavorare in un parcheggio" ha detto il produttore Imasaki, "un centinaio di macchine con le chiavi".

sull'illuminazione in tempo reale (real-time lighting), sulle ombre e sulla mappatura ambientale nelle macchine del gioco: viaggiate sotto un ponte e lo vedrete riflesso sulla vostra macchina luccicante. E avrete presente, senza dubbio, l'impressionante quantità di dettagli, tanto che potete vedere le singole parti del motore sotto l'intrico del cofano.
Considerate che non avete ancora visto il fumo (la nebbia) sul tracciato e le messe a fuoco durante l'azione. Durante i replay, la telecamera mantiene costantemente a fuoco la vostra autovettura, mentre gli altri oggetti e macchine in distanza si confondono leggermente. ("E' molto difficile capire a volte se si sta guardando una trasmissione televisiva o meno", dice Yamauchi). Tanto meno avrete visto i nuovi effetti meteorologici che aggiungono al gioco pozzanghere riflettenti e foschia, senza menzionare il pericolo di sbandamento quando il manto stradale è viscido per la pioggia. Nonostante tutti questi effetti e il fatto che la risoluzione verticale del gioco sia doppia rispetto a qualsiasi altro titolo per PS2 finora uscito, GT3 viaggia a un ottimo framerate, senza problemi. "Notate come i dischi dei freni si scaldano e diventano incandescenti," dice Yamauchi, ritornato fresco fresco dai suoi giri presso lo stand Mazda e di nuovo intento a giocare al suo gioco. Gli lasciamo spazio per dargli la possibilità di mostrare le proprie abilità alla troupe giapponese (stiamo morendo d'invidia perché vorremmo sfidarlo nella corsa, ma la modalità a due non è prevista nella versione che sta giocando). Yamauchi si sta arrovellando con diverse macchine, sperimentando la facilità nel loro controllo, la combustione, inchiodando con i freni, e lasciando le strisce della frenata sull'asfalto. Si sta divertendo, incurante

E' un lavoro duro: le caratteristiche della PS2 richiedevano più materiale, e la squadra di Yamauchi si é data da fare con la macchina fotografica. Sono state rifotografate persino le macchine dei giochi precedenti.

dello spettacolo dello show e del rumore dei treni sopra la sua testa, così assordante da doverci far ripetere le domande dopo che sono passati. Sogghignando, lancia la sua autovettura contro dei corridori che stanno per sopraggiungere.

E' ovvio che l'elemento preferito di Yamauchi non è la giocabilità effettiva della sua creatura o la grafica spettacolare ma la cura che è stata dedicata a ogni veicolo per simulare il suo comportamento stradale. In effetti, Yamauchi dice che benchè sia possibile che in futuro ci siano altri GT con una grafica sempre migliore, è difficile che si possa superare il realismo dei modelli fisici di GT3.

"In termini di utilizzo al massimo dell' hardware PS2" Yamauchi spiega "credo che l'abbiamo raggiunto dal punto di vista della programmazione..." Ciò vale anche per l'IA, infatti gli avversari saranno molto più forti e si ricorderanno persino le vostre azioni se per esempio gli avete tagliato la strada durante un giro. Guidate con prudenza, anche se non dovete preoccuparvi di danneggiare la vostra macchina, perché

Come un bambino in un negozio di caramelle: Yamauchi é venuto alla NAIAS per l'inaugurazione della RX-8 Mazda (a dx), per presentare le ultimissime su GT3 (in alto) e scovare nuovi modelli da aggiungere al gioco. Con il suo entusiasmo e il suo perfezionismo é difficile fargli capire quando é ora di finirla. I suoi interessi vanno oltre le macchine sportive, non ne ha mai abbastanza. "E' stata un'esperienza unica guidare una macchina così lussuosa come la Mercedes CL-600 su di un circuito e divertirsi", ha detto Yamauchi. "Vorresti che non finisse mai".

La Lancer Evolution V (in alto) e la Honda S2000 (al centro) di Yamauchi appaiono in GT3. Tuttavia, non ha ancora tutti i veicoli che vorrebbe, cioé Ferrari e Porsche. "Vogliamo assolutamente accaparrarcele e metterle nella serie" ha detto.

in questa versione, al contrario di GT1 e 2, le macchine non subiranno dei danni se le fate sbattere lungo il circuito, cosa che molti dei produttori di macchine non avrebbero permesso.

Per quanto riguarda come catturare tutte le sfumanture di ogni macchina in GT3, Yamauchi e la sua squadra hanno fatto la stessa cosa che ha funzionato così bene nelle prime due versioni: hanno fatto riferimento alle macchine da corsa reali. La scorsa estate, nel circuito Motegi di Tokio, la squadra ha raggruppato più di 100 veicoli internazionali. Hanno fotografato le macchine e registrato i loro motori su di giri e le transizioni del cambio. "Tra le macchine erano incluse alcune di quelle che c'erano già in GT1 e 2" spiega Yamauchi, "ma abbiamo dovuto rifotografare e registrare un'altra volta quelle macchine perché le specifiche hardware della PlayStation 2 sono più alte, al punto che i dati che avevamo per GT1 e 2 erano insufficenti. Abbiamo utilizzato il suono dei motori migliori e delle fotografie più accurate in modo da essere all'altezza della piattaforma che avevamo a disposizione".

GT3 presenterà più di 150 macchine. Potrebbe apparire strano, visto il

Chiacchierata da bar...

Kazunori Yamauchi è famoso per la sua passione per le macchine veloci. Quindi ci siamo seduti con i nostri giornalisti appassionati di motori e abbiamo iniziato l'intervista: vroooom...

EGM: Anno e modello della prima auto realizzata
Kazunori Yamauchi: Una Toyota Corolla dell'85.

EGM: Cosa ha fatto scattare il suo "ovvio" amore per le macchine sportive?
KY: E' una cosa che mi porto dentro sin dalla nascita.

EGM: Abbiamo saputo che gareggia. Alcune delle sue macchine sono apparse in GT3?
KY: In realtà non gareggio veramente, ma guido su un circuito un paio di volte al mese. Le mie macchine personali sono nel gioco, si tratta della Honda S2000 e della Lancer Evolution V.

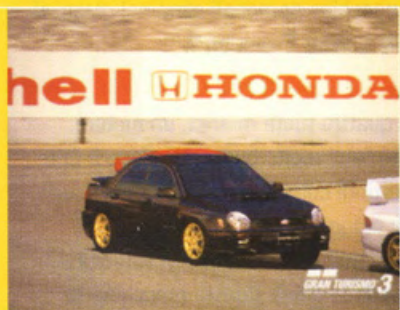
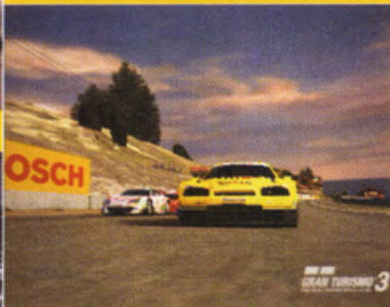
EGM: Qual è la sua preferita?
KY: La Lancer è invincibile. Ha quattro ruote motrici, un motore turbo con una gran coppia e dei freni molto buoni. Mi piace il fatto che è così stabile in varie condizioni come per esempio nelle curve ad alta o bassa velocità, con la pioggia o con la neve. La caratteristica che mi piace di più della S2000 non è la velocità assoluta ma la sensazione quando la guidi. Questa macchina vi fornisce una sterzata precisa, oltre che dei freni e un cambio sicuri. Il motore arriva a 9000 giri. E' una macchina da sballo quando la si guida, anche quando non si sta gareggiando. Se dovessi scegliere tra le due, sceglierei la S2000.

EGM: Abbiamo sentito che chiamava la S2000 "la macchina per le spese di mia moglie", è vero?
KY: Sì, è vero. A parte la guida su pista, mia moglie è un'autista migliore di me.

EGM: Qual è la sua macchina dei sogni?
KY: Se potessi tornare indietro di qualche anno, la Ford GT40 e la Ferrari 330 P4: queste due macchine avevano prestazioni eccezionali per i tempi.

EGM: Qual è il suo genere di corsa preferito? Su strada? circuito? o il Rally?
KY: Mi piacciano tutte e tre, ma se dovessi fare una sfida sceglierei il Rally.

EGM: Qual è il suo pilota preferito?
KY: Ayrton Senna

EGM: Pensa che l'attenzione per il dettaglio della serie GT stia influenzando l'intero genere automobilistico, portando così gli sviluppatori a concentrarsi sul realismo?
KY: Secondo me realismo non è sinonimo di perdita di divertimento. Penso che ci sia un modo per non trascurare entrambi. Io voglio che i giochi siano più realistici ma allo stesso tempo che siano divertenti... non bisogna dimenticare dopo tutto che si tratta di intrattenimento.

GT3 sembra meglio ogni volta che lo guardiamo. Osservate le immagini in basso. Vedete come la vostra macchina solleva la polvere? Aspettate di essere in mezzo al fango, e aspettate di vedere questo gioco in azione.

numero esiguo in confronto ai 400 modelli della versione precedente, ma il team GT3 ribatte subito che quasi tutte le marche del vecchio gioco sono presenti in questa versione. Sono state aggiunte macchine nuove come la Toyota MR2, così come alcuni modelli del 2002: la Lancer Evolution VII e, ovviamente, la RX-8 lanciata qui alla fiera. Yamauchi ha spiegato che il motivo per il quale il gioco ha meno macchine è legato al fatto che in questo modo la sua squadra si può concentrare sul rendere queste auto il più possibile vicino alla realtà. In poche parole qualità e non quantità.
Yamauchi non ha nascosto che, a parte il lancio della RX-8, la ragione principale per la quale è venuto a questa fiera è quella di scovare nuovi veicoli da aggiungere a GT3. Sony non è propensa a fare nuove aggiunte, comunque, visto che la data di lancio del gioco è imminente e lo sviluppo è già in pratica ultimato. E' interessante notare che il lancio di GT3 è stato recentemente posticipato in Giappone, come anche in Europa, per ragioni sconosciute, ma Sony ci assicura che non è perchè Yamauchi abbia avuto la concessione di mettere più macchine proprio all'ultimo minuto.
Tuttavia il grande capo di GranTurismo è stato in grado di inserire un quantitativo sorprendente di cose in GT3. Quando il gioco è stato annunciato per la prima volta come titolo PS2, con il nome di "GT2000," era stato pensato come una versione di transizione della serie; una

dimostrazione, più o meno, per dare un contentino ai fan fino a quando non fosse stato possibile sviluppare un sequel più dettagliato. Se tutto fosse andato secondo i piani di Polyphony Digital e Sony, GT2000 sarebbe stato lanciato mesi fa e Yamauchi starebbe lavorando su di un sequel proprio adesso.

Ma la sensibiltà di Yamauchi e la sua devozione alla serie hanno avuto il meglio di lui. Non poteva portare al lancio una versione provvisoria di GT2000, per la quale erano previste solo 50 macchine e quattro tracciati. Ha continuato ad aggiungere delle cose al gioco, messo a punto la fisica e migliorato la grafica, fino a quando non è stato degno del nome GT3. Yamauchi ammette che la prossima versione nella serie sarà ancora meglio e avrà qualche elemento online, ma GT3 ha tutte le carte in regola per essere considerato un autentico sequel.

Si tratta di un gioco con tutte le modalità a cui siete abituati, come per esempio l'arcade, che offre una sfida a due con lo split-screen, oltre a una modalità di simulazione completa. Per i non addetti, questa modalità prevede

Molto più che simulazione di guida...

I giochi Gran Turismo non sono gli unici progetti di Polyphony Digital, la casa sviluppatrice di Kazunori Yamauchi, approdati sulle coste statunitensi. Il primo titolo fu Motor Toon Grand Prix, lanciato nel 1996. Il gioco si basava effettivamente sul titolo giapponese MTGP2, e non sul primo titolo Motor Toon che non fu mai lanciato negli Stati Uniti. Caratterizzato da una quantità notevole di macchine fumettose che gareggiano in corse fantasia, si modificano a ogni curva e quando sono attaccate da altri corridori, MTGP è considerato il miglior kart racer in circolazione, probabilmente secondo solo a Crash Team Racing nella versione per PS. Per un po' sono circolate voci su di una versione aggiornata di Motor Toon GP inclusa in Gran Turismo 3.

Motor Toon Grand Prix

Omega Boost

La seconda strana uscita Polyphony arrivò tra Gran Turismo 1 e 2. Omega Boost fu lanciato nel 1999 e sorprendentemente non aveva niente a che fare con le macchine o le corse. Si trattava di uno sparatutto 3D mech-based che metteva insieme l'aspetto cinematografico e l'attenzione ai dettagli diventati un segno distintivo per Polyphony.

Benchè la serie GT rappresenti la sua vita, Yamauchi non ha accantonato l'eventualità di dilettarsi in altri generi in futuro.

Arriva il volante

"Gran Turismo finora si è concentrato sul realismo e la qualità grafica e audio, ma sta per aggiungere la sensazione di guida," ha detto Kazunori Yamauchi riferendosi al volante Logitech che stanno progettando esclusivamente per GT3. Conosciuta da tempo per la qualità dei suoi controller per PC, Logitech sta sicuramente affrontando il volante per GT3 nella giusta maniera. Il cambio al volante e un set di pedali (che saranno leggermente diversi da quelli che vedete in questa pagina) daranno un controllo senza confronti a un gioco già realistico di suo. Meglio ancora, il volante offre una vera sensazione di tipo "force feedback" e il motore vi farà sudare nelle curve più strette.
Nulla si sa dell'importazione sia in USA che in Europa. Alto sarà comunque il costo, previsto tra gli 80 e i 100 dollari (tra le 170 e le 220 mila lire).

che passiate dei test di guida, conseguiate una patente, gareggiate e compriate e mettiate a punto le vostre macchine. "Avrà lo stessa quantità di caratteristiche e di profondità di personalizzazione che si trova in GT2," ha detto Yamauchi a proposito della modalità di simulazione. "Ma il modo in cui lo presentiamo nel gioco, grazie al DVD e all'hardware, ci permette di mettere molti filmati dinamici e amimazioni nei menu e il giocatore si sentirà come se si stesse muovendo in continuazione" (I produttori di macchine stanno fornendo delle sequenze per aiutare a vivacizzare i menu). E se tutto ciò vi spaventa, non abbiate paura: così come in GT2, potrete passare dal Drift Mode al Racing Mode per avere un controllo più rilassante, tipo arcade.
GT3 offrirà 15 percorsi in tutto, inclusi i tracciati rally fuori pista per la prima volta visti in GT2. I nuovi scenari includono la corsa di formula 1 di Monte Carlo e un'altra ambientata a Tokyo, completa di elementi reali come il quartier generale della Sony.
Ovviamente il resto dei percorsi, come quello di Laguna Seca, per esempio, deriva direttamente dalle prime due versioni del gioco.
Vorremmo tuffarci nella modalità di simulazione a correre il più possibile, ma sfortunatamente manca ancora molto della versione finale qui alla fiera. Sono le cinque del pomeriggio e la folla sta diminuendo. E' ora di lasciare lo stand Mazda e andare a cena. Insieme a Yamauchi e alla troupe televisiva saltiamo su uno dei treni che avevano fatto baccano tutto il giorno. Yamauchi si addormenta non appena tocca il sedile. Man mano che il Cobo Center e la fiera con le sue 700 nuove macchine spariscono sotto i nostri piedi, pensiamo di sapere cosa sta sognando...

KENSHIN
E' TORNATO
ATTENTI ALLA SUA SPADA A LAMA INVERTITA
TUTTI I MESI SU KAPPA EXTRA
EDIZIONI STAR COMICS

Di Crispin Boyer
Traduzione e adattamento di P. Livorati

È una domanda che dovevamo fare, dato che le ultime vicende di Crash (paragonate da Jason Rubin, presidente delle Naughty Dog, a "una causa di affidamento") sono state un po' confuse. Cominciammo a essere perplessi due anni fa, quando Naughty Dog ci disse che Crash Team Racing, il quarto della serie, sarebbe stato il loro ultimo gioco a riguardare il personaggio, perché volevano fare qualcosa di nuovo per la PS2. Poi lo scorso anno gli Universal Interactive Studios, proprietari dei diritti su Crash, annunciarono la fine del loro sodalizio con Sony Computer Entertainment of America. Il party-game Crash Bash, sviluppato dalla Eurocom con la collaborazione di Cerny e i file grafici della Naughty Dog, sarebbe stato l'ultima avventura di Crash pubblicata da

A RISCHIO DI CRASH

La mascotte non ufficiale della PS1 sbarca sulla PS2 col suo primo platform dai tempi di Crash 3. Senza Naughty Dog al timone, però, il topone ha ancora qualcosa da dire?

Sony. Ancor più sorprendentemente, Universal affermò che Crash sarebbe passato a altre piattaforme, nel caso specifico Xbox e GameCube. La notizia sconvolse i fan del topone. La mossa sembrava pazzesca per un personaggio che gli appassionati consideravano la mascotte non ufficiale della Playstation. Se Crash fosse reale, adesso starebbe vivendo una forte crisi di identità, sempre che non si distraesse mangiando le proprie pulci, passatempo preferito dei veri mus malabaricus . Ora che la Universal sta producendo e pubblicando avventure di Crash senza il supporto creativo di Cerny, Naughty Dog o persino di Sony (i cui produttori avevano fornito un paio di livelli nei giochi precedenti), lo stesso Rubin si chiede se per il personaggio non sia all'inizio di quella che chiama "una fase di decaden-

za alla Elvis".
"Decadenza alla Elvis?", ribatte Suarez. "Non ne sarei così sicuro. Sonic è sopravvissuto ai traslochi dal Genesis al Saturn e al Dreamcast. Mario è andato dal NES al GameCube, passando per il Super NES e l'N64. Questa è solo la prima evoluzione di Crash". Un'evoluzione che arriva in un momento in cui la posta in gioco per la Universal non potrebbe essere più alta. I giochi con Crash sono la serie di maggior successo sulla PS1, con più di venti milioni di copie vendute in tutto il mondo: Crash Bash ne ha piazzate 250.000 solo nel primo mese. Crash è anche l'unico personaggio ideato in America ad aver sfondato alla grande anche in Giappone e in Europa. Nei parchi di divertimenti Universal c'è persino un attore con il suo costume a intrattenere il pubblico. Tutta questa cuccagna potrebbe però finire di colpo se i prossimi due giochi non fossero all'altezza.

La nuova macchina da sballo di Crash é Atlasphere, che si basa su un reale congegno (in basso), molto familiare ai fan di *American Gladiators*. Atlasphere vi coinvolgerà in manovre pericolose alla Marble Madness tra gli scogli, così come mostra la sequenza.

Così state pure tranquilli: Universal ci sta andando molto cauta con questo nuovo episodio per la PS2. All'inizio dello scorso anno ne ha affidato lo sviluppo a Traveller's Tales, lo studio britannico responsabile, fra dozzine di titoli di varia qualità, dell'eccellente Toy Story 2, del mediocre Bug's Life e dell'orribile Rascal. Rintanati in una fattoria nei dintorni di Knutsford, nel Cheshire, i suoi collaboratori seguono la stessa austera regola dei loro compatrioti di Rareware: lavorare giorno e notte. Il loro studio, nel nord dell'Inghilterra, è sprofondato in piena campagna. I rapporti sociali? Non fanno per loro, grazie. Quelli di Traveller's preferiscono mangiare giochi, bere giochi e respirare giochi. In questo momento, infatti, stanno mangiando, bevendo e respirando Crash.
Solo non aspettatevi che reinventino il topone per la sua prima uscita post-PS1.

Non aspettatevi alcuna rielaborazione dei livelli dell'ultimo Crash. "Crash 3 aveva 10 ambientazioni uniche, ma non volevamo usare alcuna di esse," dice Suarez. Al contrario, Crash spazierà nei suoi livelli dall'Artico all' Africa, passerà per l'occidente per andare su di un isola vulcanica e persino nel Kansas completo di tornadi.

Perchè Traveller's Tales?

Per Crash Bash, gli Universal Interactive Studios avevano scelto come progettisti gli inglesi di Eurocom. Per Wrath of Cortex si sono rivolti a Traveller's Tales, anch'essa operante in Inghilterra. Non pensate però che sia in atto un qualche complotto anglofilo: i veri motivi per cui Traveller's Tales ha ottenuto il lavoro sono molto meno sinistri. "Da diverso tempo questi ragazzi sono all'avanguardia della tecnologia", dice Daniel Suarez, produttore di Crash, "È solo che non sono famosi quanto altri. Quando li abbiamo contattati, avevano addirittura pronto un incredibile demo in 3D di ciò che pensavano di proporci, un livello vulcanico con Crash che ci correva in mezzo. Finora hanno realizzato circa l'80 per cento di ciò che hanno detto di poter fare".

Questa non è d'altronde la prima volta in cui a Traveller's Tales vengono affidate le redini di un personaggio di grosso calibro. Alla fine degli anni '90 aveva realizzato due giochi di Sonic (Sonic 3D Blast e Sonic R) per la Sega. Nessuno dei due è stato un successo storico, ma entrambi erano comunque di buona qualità tecnica. Ora, dato che Wrath of Cortex prende molto della sua giocabilità dai titoli di Crash progettati da Naughty Dog, Traveller's Tales ha una formula attestata su cui costruire. La stessa Universal è pronta a scommettere che dall'unione fra l'esperienza tecnica di questi britannici e la classica giocabilità della serie uscirà un episodio di Crash che gli appassionati troveranno divertente quanto quelli per PS1. "Traveller's Tales è davvero determinata a rendere questo gioco uguale, se non migliore, a quelli usciti finora con protagonista Crash", afferma Suarez.

I Giochi per console realizzati da Traveller's Tales

Leander **(1990/Genesis)**
Bram Stroker's Dracula **(1992/Genesis, Super NES)**
Puggsy **(1993/Genesis, Super NES)**
Mickey Mania **(1994/Genesis, Super NES)**
Toy Story **(1995/Genesis, Super NES)**
Sonic 3D Blast **(1996/Genesis, Saturn)**
Sonic R **(1997/Saturn)**
Rascal **(1997/PlayStation)**
A Bug's Life **(1998/PlayStation, N64)**
Toy Story 2 **(1999/PlayStation, N64)**
Muppet RaceMania **(2000/PlayStation)**
Toy Story Racer **(2001/PlayStation)**

Al contrario, la loro ricetta per ripeterne il successo è... ripeterne i giochi. "Sarebbe stato molto facile per noi andare in una direzione completamente nuova, ma avremmo rischiato di deludere i milioni di persone che hanno comprato Crash e ci si sono divertiti", dice Arthur Parsons, il capo progetto del nuovo capitolo di Crash per Traveller's Tales. "Al contrario, abbiamo mantenuto gli elementi migliori dei giochi precedenti e li abbiamo usati come base". Circa il 65% della struttura di gioco di Wrath of Cortex è la stessa roba vista in Crash 1, 2 e soprattutto 3. In altre parole, si controlla Crash da dietro e si sfasciano casse, si raccolgono frutti Wumpa, si usano le stesse mosse di base (Crash rotola, slitta e si butta di pancia sui cattivi) e si guidano vari veicoli. L'inquadratura a volte passa per brevi fasi allo scorrimento laterale tradizionale e altre volte ribalta il punto di vista, in modo che Crash corra verso lo schermo nelle sequenze di inseguimento. Vi ricordate il punto di Crash 3 in cui il triceratopo vi inseguiva a valanga? Ecco, l'effetto è lo stesso. L'obiettivo di Crash è sempre di completare ogni livello per ottenere un cristallo e poi tornare indietro e sfasciare tutte le casse per guadagnare una gemma. Anche qui, come in Crash 3, si può giocare ogni livello a tempo per vincere un relitto . Un indice percentuale tiene conto di quanta roba è stata raccolta nel corso del gioco. "Non abbiamo voluto cambiare la formula", dice Suarez, "fatta di una grande giocabilità, semplice da capire e a cui ci si abitua facilmente. È questo che vogliamo mantenere. Il pubblico di Crash va dai 6 ai 50 anni e il gioco deve essere semplice per tutti".
Mantenere le cose semplici è un conto; il problema è renderle anche divertenti. Le avventure di Crash progettate da Naughty Dog sono tra i migliori action-games per la PS1 e sia Rubin che Cerny hanno ammesso di aver tratto molta della loro

ispirazione dai classici giochi di Mario a scorrimento orizzontale, opera di Shigeru Miyamoto. Così, Wrath of Cortex prende in prestito la struttura dai precedenti giochi di Crash, la cui giocabilità è stata

Questo gameplay vi é familiare? Gli sviluppatori di Wrath of Cortex hanno studiato il progetto dei titoli Crash precedenti per poter trasportare la loro giocabilità in questo sequel. Ora, cosa ne pensano gli sviluppatori originali? "Sto cercando con tutte le mie forze di non essere troppo critico su questo gioco," ha detto Mark Cerny molto diplomaticamente. "Auguro a tutti loro il meglio con il titolo Crash."

costruita a sua volta su quelli di Miyamoto. In un certo senso, è come se Crash per PS2 fosse un cugino di secondo grado di Mario. Con un simile pedigree, la nuova avventura dovrebbe essere, almeno in teoria, un ottimo gioco e di sicuro le aspettative degli appassionati sono molto alte. "Mark Cerny e la Naughty Dog hanno realizzato alcuni dei migliori giochi per PlayStation, perciò la pressione c'è eccome", dice Suarez, "ma finora Traveller's Tales è stata molto brava nel cercare di emulare e ricreare il loro lavoro. Abbiamo dato un'occhiata ai progetti dei livelli creati in passato da Cerny e notato come funzionavano le varie cose, per imparare e poi ripartire da lì".

Questo ci porta al 35 per cento originale del gioco. Ci sono una nuova storia e dei nuovi personaggi, naturalmente. Questa volta il Dr Neo Cortex, il cattivo per eccellenza nei giochi di Crash, sta costruendo un nuovo super-mostro segreto per eliminare il topone una volta per tutte, aiutato in ciò dal proprio capo, Uka Uka, dotato della sua nota maschera voodoo. Quest'ultimo scatenerà quattro antiche maschere simboleggianti gli elementi (aria, terra, acqua e fuoco) che provocheranno dei disastri naturali per portare alla luce i cristalli di energia, ormai un classico nella serie, necessari a dare potere alla creatura. Ovviamente tocca a Crash arrivare ai cristalli per primo e mandare così all'aria i piani di Cortex. Questa volta Coco, la sorella di Crash, ha un ruolo più ampio: non più confinata alla semplice guida di un veicolo, ora anche lei ha le proprie mosse e i propri livelli.

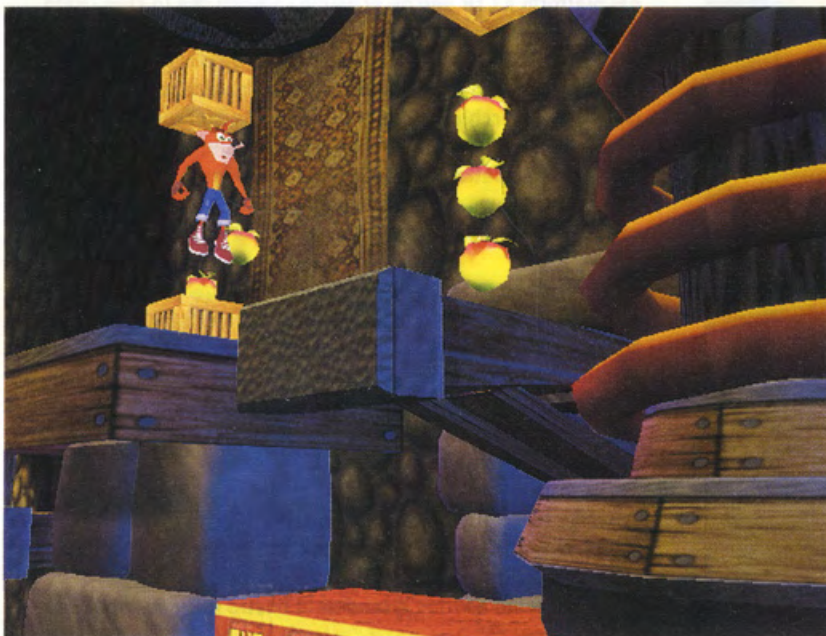
Wrath of Cortex è diviso in cinque mondi, ognuno dei quali composto da cinque livelli e uno scontro col boss. Il gioco

Secondo Universal avrete bisogno di almeno 60 ore per collezionare tutti i cristalli, le gemme e relitti in Wrath of Cortex. In altre parole, questo gioco vi darà abbastanza roba da fare come in Crash 3: Warped.

avrà anche nuovi tipi di livelli. Per esempio, ogni mondo conterrà un livello ad arena in cui Crash, girando con la sua nuova jeep o con la "Atlasphere" (in pratica una grossa ruota per criceti), dovrà completare un obiettivo difendendosi allo stesso tempo da Dingodile, Tiny, N. Trophy e altri boss ben noti agli appassionati. "Sarà un tipo di gioco molto alla Destruction Derby", afferma Suarez. Inoltre Wrath of Cortex fa esordire nella serie sia dei livelli boss più elaborati che dei boss intermedi. Invece di tuffarsi dritti nella mischia una volta arrivati al livello boss, ora per arrivare allo scontro bisogna attraversare un centro ricerche pieno di ostacoli.

Una delle novità che colpiscono di più è l'aggiunta di alcune aree aperte, che ogni tanto abbandonano il percorso lineare. Non stiamo però parlando di un improvviso passaggio alla libertà totale in stile Mario 64. Quando Crash arriva in queste zone aperte, il giocatore non ha il controllo dell'inquadratura (e comunque non c'è un gran che da vedere). I progettisti pensano di riempire le zone con rompicapi che normalmente non trove-

rebbero spazio nei confini solitamente stretti dei percorsi. Tuttavia ci chiediamo perché con questo episodio la Universal non abbia fatto un passo in avanti aggiungendo qualche elemento di avventura 3D in più. "È una delle cose a cui avevamo pensato all'inizio", spiega Suarez. "Volevamo cambiare la formula e rendere il gioco più vicino a cose tipo Banjo-Kazooie/Mario 64. Poi ci siamo detti che le cose andavano fatte per bene nei confronti dei fan di Crash, che sono diversi dagli altri. Se vogliamo confrontare Crash e Spyro, sono pochi quelli che giocano a tutti e due. Crash ha un pubblico più vasto".

Questa volta Crash affronterà nuovi avversari e qualche nuovo tipo di cassa, tra cui un modello Nitro che è sensibile al movimento ed esplode quando il topone le si avvicina troppo. Per fortuna Crash imparerà una nuova mossa in punta di piedi che gli permetterà di passarle accanto senza danni. Come in Crash 3:

Quale sarà la prossima console?

Lo scorso anno gli Universal Interactive Studios avevano annunciato di voler spostare Crash su altre piattaforme dopo il suo debutto in PS2. Quest'anno, invece, stanno facendo marcia indietro.

"Ci sono state congetture e affermazioni false sul fatto che Crash si dovesse spostare su altre piattaforme. Ciò non è confermato", ci dice Prity Patel, direttore marketing della Universal Interactive. "Per il momento non è stato definito né firmato niente".

In altre parole, la Universal non è ancora pronta per parlare di possibili incarnazioni di Crash su Xbox o GameCube, sebbene lo studio abbia stabilito rapporti con i costruttori di entrambe. "Il futuro dell'industria va verso il multipiattaforma", continua Patel, "ma solo nei casi in cui ciò ha senso. Dove non ha senso, non lo faremo. Tra gli addetti ai lavori c'è la convinzione errata che la Universal stia svendendo Crash a chiunque lo voglia. Non è così. È nel nostro interesse proteggere il personaggio".

Su qualunque console Crash finisca in futuro, non crediamo che il gioco possa essere un port del titolo PS2 di cui abbiamo parlato finora. Almeno è ciò che crediamo di capire dalla Traveller's Tales, che non sta sviluppando Wrath of Cortex col pensiero rivolto alla portability. "Come progettisti siamo tenuti per contratto a realizzare per la PS2 la prossima generazione di giochi di Crash Bandicoot", dice Arthur Parsons, capo del progetto. "Questo ci sprona a fare il miglior lavoro possibile e così useremo tutti i trucchi a nostra disposizione per stupire il pubblico degli appassionati.

Se, e dico se, Crash dovrà andare da un'altra parte una volta finito, toccherà a chiunque sviluppi il port capire come realizzare su un'altra macchina ciò che abbiamo fatto noi. Non ha nessun senso produrre un gioco che non approfitta totalmente dell'hardware a disposizione".

La parola a Naughty Dog...

Andy Gavin e Jason Rubin, fondatori di Naughty Dog.

È stato definito "il padre di Crash Bandicoot", nonostante ammetta tranquillamente che il personaggio fu ideato da un pugno di persone alla Naughty Dog e da un paio di character designer a Hollywood. Tuttavia Jason Rubin, presidente della Naughty Dog, come ogni buon genitore si sente molto triste per aver dovuto separarsi da Crash. Ecco le sue opinioni...

EGM: Che cosa pensi della direzione in cui la Universal sta portando Crash?

Jason Rubin: Per ora non so dirlo, perché non ho ancora giocato con il nuovo episodio. Posso però dire che il video di Crash PlayStation2 messo in rete dalla Universal era del tutto mediocre, sia per come un gioco di Crash dovrebbe essere che in termini di bravura tecnica. Mark Cerny e la Sony erano presenti durante la lavorazione dei Crash dall'1 al 3, la Sony era presente mentre veniva realizzato CTR: Crash Team Racing e allo stesso modo c'erano persone ottimamente preparate a dare consulenza alla Eurocom mentre sviluppava Crash Bash. Da ora, invece, ogni nuovo gioco verrà prodotto senza la Naughty Dog, Mark Cerny o la Sony. Ce n'è abbastanza per rendermi pessimista. Dopo aver visto il filmato, direi che essere pessimista significa dare loro il beneficio del dubbio. Solo il tempo dirà chi ha ragione.

EGM – Come ti senti dopo che la Universal ha affidato Crash alla Traveller's Tales?

JR: Non ce l'ho assolutamente con la Traveller's Tales. Posso dire che con la serie abbiamo stabilito degli standard molto alti e che la Eurocom ha avuto il vantaggio di poter usare tutta la grafica originale della Naughty Dog lavorando su Crash Bash. Su un sistema nuovo e con capacità aumentate, il vecchio materiale diventa praticamente inutile e perciò quelli della Traveller's Tales dovranno iniziare da zero. In bocca al lupo!

EGM: Che pensi del fatto che la Traveller's Tales stia usando i progetti tuoi e di Cerny per i vecchi giochi di Crash come base per questo nuovo episodio?

JR: Se questo è vero, allora per me è un errore. Siamo passati dai platform a CTR perché eravamo convinti che lo stile usato fino ad allora, lineare, dentro/fuori, destra/sinistra, fosse diventato vecchio. Non volevamo fare altri giochi con lo stesso design perché sapevamo che il pubblico voleva qualcosa di più. È ovvio che su una macchina potente come la PS2 un progettista deve offrire questo qualcosa. Ci era anche piaciuto il fatto di poterci lasciare alle spalle l'universo di Crash e sperimentare con nuove regole e un nuovo stile. Non vorrei proprio trovarmi a dover progettare un "platform in stile Crash" per la PS2 e nel 2001.

EGM: Secondo te la Universal sta, diciamo così, svendendo Crash? Oppure scegliendo i giusti giochi, progettisti e quant'altro sta facendo la cosa migliore per lui?

JR: Non so proprio come rispondere. Di certo non hanno l'aria da bottegai, ma non si può mai dire... Seriamente, credo che prima di pronunciarci dovremmo aspettare di veder effettivamente il gioco quando uscirà.

EGM: Se fosse stata ancora la Naughty Dog a progettare Crash per la PS2, quali novità avreste portato alla serie e al personaggio?

JR – Per questo dovrete attendere il nostro nuovo titolo. Uscirà presto...

Warped, una volta battuto un boss si ottengono versioni più potenti delle mosse base. Wrath of Cortex è anche pieno di nuovi veicoli: oltre alla jeep e alla "Atlasphere", Crash e Coco avranno a disposizione un aliante, uno zaino a elica, un sommergibile e perfino un esoscheletro mech preso di peso da Alien. Certo, tutto ciò suona ancora molto familiare, nonché molto PS1. Tuttavia i pro-

Comprerai ugualmente il nuovo gioco di Crash per la PS2 anche se non è realizzato dalla Naughty Dog?

Risposta	Voti
Non so	2665
No	1554
Si	513

Non so — **Aspetterò di vederlo**

No — **Non senza la Naughty Dog.**

Si — **Adoro Crash e non vedo l'or che esca il nuovo gioco.**

Fonte: Sondaggio GameSpot Video Game Poll, 23 Febbraio 2001

Più di ogni altra cosa, saranno le sequenze d'inseguimento verso la telecamera che metteranno a dura prova la PS2, dice Universal. Verrete perseguitati da un pastore dal passo pesante, da un'inondazione o da una valanga. Traveller's Tales sta portando gli effetti di deformazione del terreno e i particolari al massimo per queste sequenze.

gettisti dicono di stare modificando la struttura di gioco, aggiornandola per la PS2 dove possibile. "In generale troviamo che la giocabilità di Crash funzioni molto bene", dice Parsons. "Ciò che non va sono alcuni dei rompicapi che bisogna risolvere per ottenere tutte le gemme. Senza una guida, sarebbe impossibile trovare tutto e completare davvero i giochi. Pur senza stravolgerlo troppo, vogliamo rendere più logico questo episodio". Un modo in cui lo stanno facendo è inserendo nel gioco le nuove casse elementali. Il giocatore le può aprire all'interno dei vari livelli di un mondo una volta battuto il relativo boss. Rigiocando i livelli, le casse possono essere attivate per rivelare una zona segreta, un

boss intermedio o altro e alla fine ottenere una gemma. Attivare una cassa Fuoco, per esempio, fa fondere le pareti di un livello di ghiaccio e libera un boss intermedio (uno scheletro di mammut) che cede una gemma se lo si batte. È un modo più diretto rispetto ai giochi precedenti, in cui bisognava tornare indietro cercando a casaccio gemme che aprivano zone con altre gemme e così via. Volete un esempio, meno astratto, di almeno un aspetto in cui il nuovo Crash riuscirà a essere più esaltante dei suoi predecessori? Allora prendete le sequenze di inseguimento. "Abbiamo considerato una situazione in cui una qualche creatura enorme inseguiva Crash e ci siamo resi conto che faceva molto PS1. Così ora avremo un immenso branco di animali a inseguirlo, perché con PS2 lo possiamo fare". Il risultato sembra una scena di Jumanji. In una sequenza, spiega Suarez, "ci sono leoni, tigri, elefanti, rinoceronti e ippopotami, tutti che stanno per piombare addosso a Crash mentre la sua jeep non parte. Poi di colpo il mezzo si mette in moto, Crash schizza via, le ruote sollevano la polvere e il livello inizia".

Naturalmente, il miglioramento più palese è il salto di qualità visivo dovuto alla maggiore potenza dell'hardware. Sulla PS2, nonostante il gioco rimanga fedele agli elementi polinesiani della serie, tutto sembra migliorato alla grande e più dettagliato. Il modello 3D di Crash ha più del quadruplo dei poligoni rispetto alla versione per PS1. La Traveller's Tales sta inserendo fra gli 8 e i 10 milioni di poligoni per frame e promette una fluidità di 60 frame al secondo. Sta anche riempiendo il gioco di animazioni che includono nuove posture d'attesa, nuovi tipi di morte e di movimento dei nemici. In più ci sarà un nuovo sistema per particelle e frammenti. Lo si noterà in punti evidenti, come le fiamme che lambiscono il volto di Uka Uka, ma anche nell'ambiente circostante. I livelli di Wrath of Cortex

saranno zeppi di catastrofi geologiche provocate dalle quattro maschere elementali. "Cicloni, slavine di fango, onde tsunami... per tutti i disastri verrà usato questo sistema per particelle sviluppato da Traveller's Tales".

Per quanto possa essere notevole esteticamente, però, Wrath of Cortex potrebbe essere difficile da piazzare nei confronti di un pubblico riluttante a comprare un

Traveller's Tales sta aggiungendo un bel po' di roba nuova al classico mix di Crash: mini-boss, gabbie, livelli arena. Stanno anche migliorando la quantità e la qualità delle sequenze all'interno del gioco. Ricordate quando Crash alzava il suo sopracciglio prima di saltare il maiale in Crash 1? Ecco di cosa parliamo. In basso una scena prevista con un mini-boss. Guardiamo un pò...

gioco di Crash non firmato dalla Naughty Dog, specialmente dopo il non proprio esaltante Crash Bash. Tuttavia questa ulteriore pressione è positiva, non fosse altro che per il fatto di spronare produttore e progettisti. "Questo deve essere davvero un gran gioco", dice Suarez. "Gli appassionati lo pretendono. Deludere loro significherebbe rovinare la serie". E così quelli di Traveller's Tales stanno lavorando giorno e notte, mangiando, bevendo e respirando Crash. Si fermano solo quando qualche giornalista specializzato un po' curioso pone loro la stessa domanda, ovvia ma fondamentale, già fatta a Suarez all'inizio di questo articolo. "Siamo ben consapevoli che qualunque sarà il nostro prodotto finale, una parte della stampa e del pubblico criticherà questo gioco per via del passaggio dalla Naughty Dog alla Traveller's Tales", ammette Parsons. "Alla fine, però, sappiamo che i giocatori e i giornalisti imparziali apprezzeranno il gioco se noi come progettisti e la Universal come produttori ne saremo soddisfatti. La pressione dei media e le esagerazioni non ci faranno andare in crisi".

Il nuovo Crash

Nei precedenti episodi di Crash per la PS1, il modello 3D del personaggio era composto da circa 500 poligoni. In Wrath of Cortex, questi saranno 1800 e la maggiore complessità significherà anche maggiori dettagli. Ecco alcuni esempi di ciò che rende migliore il nuovo personaggio...

GENERAZIONE N
Nintendo
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE
START
SELECT
B
A
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR

nonostante xbox.
nonostante PS2.
nonostante tutto,
il 2001 potrebbe
davvero diventare
l'anno di nintendo,
che in giappone e usa
lancia in un solo anno
ben due console.
provate a cercare
nella vostra memoria
un evento simile.
state ancora cercando?
bene, nel frattempo
cominciate a
conoscere il primo
nuovo nato...

Negli ultimi dieci-dodici anni il mercato videoludico è cambiato radicalmente: se nei primi anni novanta ci esaltavamo per F-Zero e la sua strabiliante velocità ora siamo capaci di storcere il naso davanti a titoli come Shadows of Memories per PS2 perchè manca l'anti-aliasing. In tutto questo tempo abbiamo visto il salto dai 16 ai 32-bit, ci sono state console che hanno fatto un successo enorme e altre cadute in fretta nel dimenticatoio, ma una sola è stata capace, dal 1989, di rimanere non solo sul mercato, ma di attirare sempre più estimatori in tutto il mondo: il Game Boy.
Dal lontano '89 il piccolo portatile della Nintendo ha subito solo due "restyling": dal mattoncino grigio si è passati alla versione Pocket e, solo qualche anno fa, alla Color, riuscendo in questo modo a sopravvivere in mezzo a hand-held con ben altro hardware come Atari Linx, Game Gear e Neo Geo Pocket.

Se c'è una cosa che abbiamo imparato dalle ultime due generazioni di console, è che Nintendo è sempre piena di sorprese. Nonostante avesse un hardware limitato e utilizzasse delle cartucce, la grande N ha sempre rappresentato una forza enorme nell'industria dei videogame. Non conosceremo in dettaglio la sua strategia per il resto del 2001 fino all'E3 di maggio, ma per avere un'idea, EGM ha intervistato George Harrison, vice presidente Nintendo e responsabile del settore marketing e comunicazione.

EGM: Sega ha affermato, con il clamoroso annuncio di fine Gennaio, che non è con l'hardware che si ottengono i soldi e che è sempre più difficile creare una piattaforma hardware di successo. Voi lancerete DUE nuove piattaforme, quest'anno. Come si spiega?

George Harrison: Non credo che abbiamo mai lanciato due console nello stesso anno. Cominciamo dalla prima, il Game Boy Advance (GBA): costruiamo sulla forza pura. Di solito si lancia un nuovo sistema hardware quando uno vecchio è in declino per vendite e popolarità, come normalmente fanno le console. Nel caso di GBA partiamo da una forza immensa: il Game Boy Color ha avuto un gran-

Nintendo ha pensato che era giunto il momento propizio per far fare al Game Boy un salto di qualità decisamente più grande, cambiando in maniera abbastanza radicale la console più venduta al mondo: il 21 marzo gli Otaku giapponesi hanno potuto portarsi a casa per la cifra di 9.800 yen la console portatile che probabilmente dominerà in assoluto il mercato nei prossimi anni, un gioiellino tascabile a 32-bit che a tutti gli effetti può essere considerato l'anello di congiunzione tra un Super Nintendo e Playstation.

Nei mesi che hanno preceduto il lancio giapponese numerosissime software house hanno mostrato apprezzamento per il Game boy Advance, e la moltitudine di titoli in fase di sviluppo (mai vista una line-up di titoli tanto impressionante) è la dimostrazione che un radioso futuro attende il piccolo Nintendo: sulla medesima console potremo giocare quindi a titoli sviluppati oltre che da Nintendo, da Namco, Konami, EA, Eidos e anche Sega, che è diventata a tutti gli effetti una software house dopo l'abbandono della scena da parte di Dreamcast.

Ora scendiamo in profodità: vediamo da vicino cos'è, cosa è capace di fare e che novità porta il GBA.

dissimo successo nel 2000. Tra il '99 e il 2000 abbiamo venduto quasi 15 milioni di unità Game Boy. Per noi questo è fondamentale, ed è il primo passo in quella che chiamiamo una strategia uno-due.

E' fondamentale perchè oggi il Game Boy rappresenta oltre il 50% del nostro volume d'affari e dobbiamo proteggerlo. Non diamo nulla per scontato, anche se la nostra fetta di mercato è del 99%. Crediamo anche che il GBA possa essere un cavallo di Troia per rendere le persone interessate e informate sul GameCube (GC). Ogni acquirente di Game Boy Advance è un potenziale futuro acquirente di GameCube. Noi forniremo tutte le informazioni sul modo in cui i due sistemi hanno la capacità di collegarsi, condividere l'esperienza di gioco e scambiare dati.

EGM: La mossa di Sega di trasformarsi in una ditta che produce solo software ne fa una delle prime aziende della vecchia scuola a lasciare l'hardware. Dobbiamo aspettarci la stessa decisione da parte di Nintendo in futuro?

GH: Non credo proprio. L'unica ragione per cui siamo nel campo dell'hardware è che crediamo di poter fare un lavoro migliore realizzando console che sono al tempo stesso orientate al giocatore e allo sviluppatore. Al di là delle possibili reazioni del mercato, non c'è ragione per cui dovremo lasciare l'hardware.

La lista di giochi in sviluppo o già usciti per GBA è notevole, qui di seguito ve ne elenchiamo una parte.

Titoli Nintendo disponibili al lancio della console negli USA
F-Zero®: Maximum Velocity
Super Mario Advance

Titoli di software house esterne a Nintendo programmati per il lancio USA
Army Men® Advance (3DO)
Castlevania: Circle of the Moon (Konami)
ChuChu Rocket!TM (Sega)
Dodge Ball Advance (Atlus)
Earthworm Jim (Majesco)
Fire Pro Wrestling (BAM)
High HeatTM Major League Baseball® 2002 (3DO)
Iridion 3-D (Majesco)
Konami Krazy Racers (Konami)
Pitfall: The Mayan Adventure (Majesco)
Rayman Advance (Ubi Soft)
Ready 2 Rumble® Boxing: Round 2 (Midway)
Tony Hawk Pro Skater 2 (Activision)
Top Gear GT Championship (Kemco)
TweetyTM and the Magic Jewel (Kemco)

Titoli che raggiungeranno il mercato dopo la data di uscita della console
Dark Arena (Majesco)
Doom (Activision)
F-14 Tomcat (Majesco)
Fortress (Majesco)
Lady Sia (TDK Mediactive)
LEGO Bionicle: Tales of the Tohunga (LEGO)
Matt Hoffman's Pro BMX (Activision)
Shaun Palmer's Pro Snowboarder (tentative title) (Activision)
Spider-Man: Mysterio's Menace (Activision)
X-Men: Reign of Apocalypse (Activision)

Titoli Nintendo disponibili in Giappone dal 21 Marzo
F-Zero for Game Boy Advance
Kuru Kuru Kururin
Napoleon
Super Mario Advance

Titoli third-parties disponibili in Giappone dal 21 Marzo
Advance GTA (MTO)
All Japan GT Championship (Kemco)
Boku Wa Koukuu Kansei-Kan (I Am an Air System Controller) (Tam)
Castlevania: Circle of the Moon (Konami)
Chu Chu Rocket (Sega)
Dodge Ball Fighters (Atlus)
EZ Talk (Keynet)
Fire Pro Wrestling Ace (Spike)
Golf Master - Japan Golf Tour Game (Konami)
J-League Pocket (Konami)
Momotaro Festival (Hudson)
Monster Guardians (Konami)
Mr. Driller 2 (Namco)
Pinobee's Great Adventure (Hudson)
Power Pro-kun Pocket (Konami)
Rockman EXE (Capcom)
Silent Hill (Konami)
Tweety's Hearty Party (Kemco)
Wai Wai Racing Advance (Konami)
Winning Post (Koei)
Yu-gi Ou: Dungeon Monsters (Konami)

Titoli Nintendo in fase di sviluppo (previsti per il mercato giapponese: alcuni potrebbero non avere una distribuzione in occidente)
Baketsu Daisakusen (Horse Racing)
Fire Emblem - Maiden of the Dark (tentative title)
Game Boy Music (tentative title)
Game Boy Wars Advance (tentative title)
Hanasaki Gassen (Flower Blooming Competition)
Magical Vacation (tentative title)
Mario Kart Advance (tentative title)
Ougon no Taiyo (Golden Sun)
Tactics Ogre Gaiden (tentative title)

Titoli third-parties in fase di sviluppo (pubblicazione non ancora confermata)
Aerial Aces (Majesco)
Bomberman Story (Hudson)
Digi-Communication (Media Works)
Dokapon (Asmik Ace Entertainment)
Doraemon (Asmik Ace Entertainment)
Caesar's Palace (Majesco)
Golf Master (Konami)
Hatena Satena (Hudson)
Hello Kitty Miracle Collection (Imagineer)
Jelly Belly (Majesco)
Land Before Time
LEGO Racers II (LEGO)
M&M's: Lost in Time (Majesco)
Mail de Cute (Konami)
Men in Black (Crave)
Minna to Ishyo! (MTO)
MLB Sluggers (Midway)
Momo Taro Matsuri (Momo Taro Festival) (Hudson)
Monster Breeder (Konami)
Morita Shogi Advanced (Hudson)
Mugen Kikou Zero Tours (Unlimited Mystery Zero Tours) (Media Ring)
NFL Blitz 2002 (Midway)
NHL Hitz (Midway)
Pac-Man Advanced (Midway)
Paintball (Majesco)
Power Rangers Time Force (THQ)
Puyo Puyo (Sega)
Reiji Matsumoto's Space Hexcite X (Jordan)
Rocket Power (THQ)
Rugrats (THQ)
Sansara Naga (Victor Interactive Software)
Scooby-Doo and the Cyber Chase (THQ)
Sonic the Hedgehog Advanced (Sega)
Spongebob Squarepants (THQ)
Star Communicator (Konami)
Super Block Bus 4 Advance (Starfish)
Tiny Toons (Two tiles) (Conspiracy)
Tetris (THQ)
Wild Thornberrys (THQ)
WWF (THQ)

EGM: Ora che è stata decisa la data di Giugno per il GBA (lancio USA ed Europeo), è cambiato qualcosa nei piani per il GameCube?
GH: No, i piani per GC prevedono ancora il lancio in estate in Giappone, in autunno negli USA e nella prossima primavera in Europa.

EGM: Nintendo non ha mai lanciato una piattaforma hardware testa a testa con un altro sistema (in questo caso, Xbox di Microsoft). Cosa crede che succederà sul mercato quando questo si verificherà?
GH: Non c'è dubbio che assisteremo a uno scontro di titani in autunno. Tutti si aspettavano che Sony avrebbe guadagnato un grande vantaggio con la PS2, ma non mi sembra che abbiano capitalizzato molto il vantaggio. Il fattore decisivo sarà il software in esclusiva, quali titoli si potranno avere solo su un determinato sistema. Nel caso del GameCube, crediamo di partire con la migliore collezione di titoli esclusivi. Non solo quelli provenienti dallo sviluppo interno, ma anche quelli in arrivo dalle "seconde parti", come Rare ed altri, e da tutto il tempo e le risorse che vi abbiamo investito. Microsoft ha grandi specifiche tecniche ed enormi risorse finanziarie, ma non hanno granchè sotto il profilo delle esclusive.

EGM: A proposito di Sony e dei suoi problemi con PS2, c'è qualcosa che avete imparato dai loro errori, qualco-

Come ogni console che si rispetti, anche il Game Boy Advance non poteva esimersi dall'avere una serie di periferiche e optional che certo non invidiano nulla alle ben più potenti console da casa.
Vediamo in dettaglio i vari accessori.

Cavo link: grazie a questo cavetto si potrà giocare in multiplayer fino a 4 giocatori, abbandonando così ogni contatto con la realtà...

Battery Pack: un accessorio molto utile se si utilizza molto il GBA. Una batteria ricaricabile che assicurerà ore ed ore di divertimento ininterrotte.

GameCube Adapter: unendo, con questo cavetto, la futura console a 128-bit Nintendo con il GBA si potrà utilizzare il portatile come un normalissimo, eccezionale (e costoso) controller.

Mobile GB: anche GBA (come anche GBC) potrà collegarsi alla rete, non si sa ancora se su una rete dedicata o su internet, ma di sicuro prima o poi potremo giocare in multiplayer con qualcuno dall'altra parte del mondo anche con il nostro portatilino.

L'hardware

Il GBA è equipaggiato con un processore primario a 32bit RISC e uno secondario a 8-bit. Il primo è il vero cuore del sistema, mentre il secondo permette la totale, e sottolineo totale, retrocompatibilità con i titoli per GB Color e Bianco e Nero. Lo schermo a cristalli liquidi a matrice attiva è sensibilmente più grande di quello montato sul GBC, e dà l'impressione "widescreen" essendo sviluppato in orizzontale. Anche questa volta Nintendo ha optato per uno schermo non retroilluminato, scelta secondo noi condivisibile, mirata a far durare le batterie il più possibile.
Il sonoro, sfortunatamente, anche se decisamente migliore che nelle versioni passate, è forse l'unico punto debole di questa console. Le musichette che escono dall'altoparlante (mono) sono troppo "alla Gameboy" vecchio stampo, mentre se si usano le cuffie (in questo caso il sonoro è stereo) la situazione migliora sensibilmente. A parte le mere specifiche tecniche, la cosa che colpisce di più del Game Boy Advance è la sua "orizzontalità". Chi si è dilettato per anni con il Game Boy troverà questa scelta forse un po' strana, ma dopo i primi minuti di utilizzo non si potrà che ammettere che anche questa volta Nintendo ha fatto centro. Il GBA inotre, in questo modo, potrà essere utilizzato comodamente come joypad alternativo per il futuro GameCube.

sa che avete pianificato per non ripetere?
GH: La prima cosa è essere sicuri di evere abbastanza hardware, il che è sempre una sfida quando si tratta di iniziare la produzione di un nuovo chip. La seconda è fare in modo che i piani del marketing siano sintonizzati con la realtà e con il mondo del possibile. Costruiremo una grande campagna pubblicitaria per il lancio del GC per creare attesa negli appassionati, ma non intendiamo deluderli. Non accetteremo prenotazioni oltre la quantità di console che potremo consegnare nei primi 30 giorni dal lancio.

EGM: Qual è il futuro di N64 dopo l'uscita del GameCube? Senza speranza?
GH: Di sicuro non uscirà subito dalla produzione. Il Nintendo 64 farà la sua strada, noi cercheremo solo di controllarlo da vicino. Vendemmo diversi milioni di SNES dopo il lancio di N64, abbassando il costo del Super Nintendo a 49 dollari. Cercheremo di capire se questo è possibile anche con il Nintendo 64, e se ci sarà lo spazio sul mercato.

EGM: I giochi per Nintendo 64 sono usciti con una media di uno al mese. Questo continuerà?
GH: Lo speriamo. Non abbiamo ancora definito le uscite dopo Maggio, anche se comunicheremo qualcosa nei prossimi giorni. All'E3 comunicheremo dati più precisi per la seconda metà del 2001. Ovviamente abbiamo delle ben

Il GBA è piccolo, forse fin troppo per una persona con le mani un po' più grandi della media, e leggerissimo. Sulla superficie troviamo, sulla sinistra dello schermo, la classica croce direzionale Nintendo e i pulsanti Start e Select. Sulla parte destra sono posizionati i classici A e B e l'altoparlante. La grossa novità sono i due pulsanti dorsali, che Nintendo ha inventato con il controller del SuperNes, decisamente indispensabili per giocare a titoli quali F-Zero.
Game Boy Advance, come i suoi predecessori, non avrà la codifica territoriale dei giochi. Questo significa che su ogni console, non importa se giapponese, americana o europea, funzionerà qualsiasi gioco. Questo non può che fare piacere agli utenti più esigenti che potranno così giocare a titoli che non vedranno mai una pubblicazione ufficiale europea.

Ma quanto mi costi?

Il GBA è stato lanciato in Giappone al prezzo di 9800 yen (circa 185mila lire). Negli States l' 11 giugno sarà venduto al prezzo consigliato di $99.95 (circa 210-230 mila lire). Il 22 giugno, data del lancio in europa, noi popolo italico probabilmente potremo portarci a casa il GBA al costo (non molto modico) di 220-250 mila lire (100-120 Euro), anche se non ci sono ancora conferme ufficiali al momento in cui stiamo scrivendo. I giochi dovrebbero costare invece sulle 80-100 mila. Oggi si può comunque acquistare il GBA di importazione con due giochi per una cifra vicina alle 600 mila lire.

Il software

Come dicevamo prima la line-up di titoli usciti e in uscita è impressionate (vedi pag. 73). Si va da vecchi classici rivisti come F-Zero e Mario a nuovi capitoli di saghe famose come, per esempio, Castelvania. Le case che hanno confermato il supporto per il GBA sono moltissime e sparse in tutto il globo terraqueo, anche se probabilmente ci sarà una defezione tutt'altro che trascurabile. Squaresoft infatti, nonostante fosse decisamente interessata a sviluppare alcuni titoli per il portatile Nintendo (si parla di alcuni episodi della serie Final Fantasy) è stata messa alla porta da Nintendo stessa. L'ormai settantenne presidente di Nintendo, memore degli screzi passati con Square ai tempi del N64 con la successiva unione dell'immagine di Final Fantasy a quella della Playstation, ha dichiarato senza mezzi termini che GBA e GameCube non vedranno nessun titolo correlato con Square. E' anche vero che... lascerà la guida della

definite risorse di sviluppo da suddividere tra GameCube, GameBoy e Nintendo64, per cui dovremo essere molto abili per mantenere un flusso di nuovi titoli per N64.

EGM: C'è qualche titolo in particolare per N64 la cui uscita è sicura dopo il lancio di Mario Party 3 in USA, a Maggio?
GH: No

EGM: C'è qualche possibilità che le specifiche del GameCube vengano migliorate prima del lancio, considerando che Xbox sembra più potente?
GH: Ora come ora direi che la risposta è no. Prima di tutto perchè passa parecchio tempo tra la progettazione e le produzione di un chip. Siamo abbastanza stupiti dal fatto che Microsoft sostenga di stare ancora lavorando sul progetto del chip. A un certo punto ci si deve fermare e provare a produrlo, e questo richiede tempo. Questo ci porta alle voci secondo cui in realtà Microsoft non migliorerà il chip di progetto prima del lancio. In termini di tecnologia pura e semplice, crediamo esista un punto oltre il quale i vantaggi cominciano a diminuire. La qualità grafica arriverà a un tale livello di perfezione con questa generazione di macchine che il top non si raggiungerà necessariamente con un piccolo vantaggio tecnologico. Il top si raggiungerà con un grande gioco, a prescindere dal genere. Pokémon giallo, oro e argento sono giochi a 8 bit dala grafica piuttosto rudimentale. La grafi-

Nome: Game Boy Advance
Schermo: antiriflesso (non-retroilluminato) TFT a Cristalli liquidi misure dello schermo: 40.8mm x 61.2mm
Risoluzione: 240x160 pixels
Num. colori: 32,000 colors
CPU: 32bit RISC-CPU + 8bit CISC-CPU
Memoria: 32KB WRAM+96KB VRAM 256KB WRAM
Sonoro: Altoparlante (mono) /Cuffie (stereo)
Multiplayer a 4 giocatori (GBA), a 2 giocatori (GB/GBC).
Alimentazione: 2 stilo AA, o Battery Pack (ricaricabile)
Durata delle batterie: batterie AA 15 ore
Misure: Lunghezza 82mm x Larghezza 144.5mm x Profondità 24.5mm
Peso: circa 140g
Cartucce 34.5mm x 60mm x 9.5mm
Capienza massima delle cartucce: 256 Megabit (32 megabyte)

La redazione di EGM ringrazia gli amici Roy e Marco del Playgame Shop di Torino, senza i quali lo speciale Nintendo non sarebbe stato realizzato. E' grazie all'impegno di commercianti appassionati come loro se una rivista come la nostra può superare i limiti della distribuzione italiana e portare ai lettori contenuti sempre nuovi e interessanti.

Playgame Shop
Via Carlo Alberto 39/a
Torino

grande N con l'arrivo del 2002 (e del GameCube), quindi non tutte le speranze di vedere un titolo targato Square sono perdute. Appena stretto tra le mani il GBA abbiamo voluto provare subito F-Zero – Maximum Velocity (ci perdonino i fan di Mario). Inserita la cartuccia e accesa la console ci siamo subito emozionati. Lo schermo è grande e fa effetto vedere tutti quei colori su una macchina portatile. Impazienti ci siamo messi immediatamente alla guida del nostro futuristico mezzo e... SPETTACOLO!!! Velocità eccezionale, risoluzione superiore a quella del Super Nes, un sistema di controllo decisamente ben adattato. Insomma, ci è piaciuto. Di più, ci ha entusiasmato. Per ulteriori informazioni sui giochi testati vi rimando alle relative recensioni. Al Tokyo Game Show 2001 svoltosi a Marzo sono stati presentati numerosi succulenti titoli. Su tutti spiccano le conversioni di due famosi picchiaduro: Super Street Fighter II X -Revival Edition, un adattamento del blasonato Super Street Fighter II Turbo che ha notevolmente impressionato per la qualità grafica e Final Fight One, un beat-em 'up a scrolling orizzontale, entrambi da Capcom.

Per quanto riguarda la compatibilità con i vecchi titoli GBC, Nintendo afferma che è totale. Abbiamo testato alcune cartucce, tra cui Mario Golf e Metal Gear Solid, e non abbiamo riscontrato il benchè minimo problema. Anzi, siamo rimasti veramente colpiti da una cosa: dato che lo schermo del GBA è sensibilmente più largo di quello del GBC, i giochi di quest'ultimo sono visualizzati con due barre nere ai lati dello schermo, ma, pigiando i tasti dorsali della console, il GBA "stira" l'immagine orizzontalmente, adattandola alle generose misure dello schermo GBA. Certo, i vari Pikachu e Mario saranno un po' più grassocci, ma ci si abitua veramente in fretta.

ca spettacolare da sola credo non farà la differenza.

EGM: Alcune fonti sostengono che Nintendo cercherà di mantenere il GameCube a un prezzo decisamente abbordabile, indicando in 149 dollari (poco più di 300 mila lire) un posibile valore. Cosa ne pensa?

GH: Non sono in grado di commentare quel prezzo in particolare. Di certo il nostro obiettivo è quello di realizzare una macchina PER il gioco. Non solo per mantenere basso il prezzo finale, ma anche perchè non crediamo che l'aspetto multifunzionale delle attuali console sia di grande aiuto.

Uno dei problemi che alla Sony stanno sperimentando è che hanno cercato di creare una console con più di una funzione. Il risultato è che gli sviluppatori devono combattere per creare buoni giochi.

Lo stesso rischio è potenzialmente presente per Xbox.

EGM: C'è qualche esempio di sviluppatori che avevano abbandonato Nintendo con N64 e che stanno tornando sui loro passi?

GH: Penso si possa parlare della maggior parte delle terze parti. E' evidente che il modello economico del Nintendo 64, con le cartucce, non era attraente.

Era difficile per loro credere che fosse un sistema economico con cui si poteva effettivamente guadagnare. Come risultato abbiamo avuto uno scarso supporto. Un esempio per tutti è la EA,

che sviluppava per N64 ma non lo considerava una priorità. Ora riteniamo di avere una console che attrae gli sviluppatori, con un disco digitale che ci pone al livello degli altri concorenti (prezzo finale dei giochi previsto tra i 39 e i 49 dollari), a cui abbiamo dato tutto il necessario: risorse, prezzi e materiali.

EGM: Giochi come Dinosaur Planet ed Eternal Darkness saranno effettivamente sviluppati per N64 o verranno spostati su GameCube?

GH: Sono ancora in fase di sviluppo. Credo che non sapremo veramente fino all'E3 dove vedremo questi giochi. Sono grandi giochi, anche in termini di dimensione, il che li rende difficili da portare sulle cartucce di N64 a costi competitivi. Dovremo soltanto attendere l'E3.

EGM: Lei è a conoscenza di giochi previsti per N64 che siano stati dirottati sul GameCube?

GH: Penso che alcuni siano stati effettivamente spostati su GC. Non saprei dire i titoli specifici, o quanto meno non sono autorizzato a parlare dei singoli titoli. Bisogna comunque considerare che ci vuole aprecchio tempo per sviluppare un grande gioco.
Tutti i grandi giochi per N64 hanno rappresentato una sfida in termini di dimensioni, e gli sviluppatori non vedono l'ora di liberare la loro creatività sfruttando la capacità del disco digitale.

di Roberto Tanzi roberto@near.it

Dvd del mese

X-MEN

Mutazioni e mutanti sono stati spesso fonte d'ispirazione per i fumetti e per il cinema. Niente di strano, quindi, che dalla vendutissima saga degli X-Men, apparsa sui comics Marvel nel lontano 1963, sia stato tratto un film, e che film, visto che la regia è quella di Bryan Singer, l'autore di un gioiellino come *I soliti Sospetti*.

In un futuro molto simile al nostro presente non è più possibile non tenere conto dei mutanti, la cui esistenza è diventata un problema politico. Sono una nuova razza di homo superior dotata di strani poteri, creata dall'evoluzione del DNA umano e la gente, anche grazie a uomini come il senatore Robert Kelly (Davison), comincia a temerla. Non senza qualche motivo visto che i mutanti sono già divisi in due fazioni: i buoni guidati dal prof. Charles Xavier (Stewart), un paraplegico dotato di fortissimi poteri telepatici che sogna la convivenza pacifica e ha addirittura creato una scuola per mutanti, una specie di college dove ragazzi emarginati e sconvolti dai loro poteri studiano il modo di dominarli; i cattivi capitanati da Magneto (McKellen), che padroneggia le forze del magnetismo, non crede alla convivenza pacifica e ha formato un gruppo,di cui fanno parte Sabretooth (il campione di wrestling Tyler Mane), Toad (Park) e Mystica (la fotomodella Rebecca Romijn-Stamos), allo scopo di assoggettare gli umani alla super razza mutante. Alla minaccia di Magneto, Xavier contrappone gli X-Men: Ciclope (Marsden), che sprigiona raggi distruttivi dagli occhi, Tempesta (Berry) in grado di generare eventi atmosferici, Jean Grey (Janssen) dotata di poteri telepatici e telecinetici. Nella lotta tra Magneto e Xavier, si innesta la storia di Rogue (Paquin), un'adolescente che succhia energia vitale e poteri al minimo contatto, e di Wolverine (Jackman), in grado di guarire da qualsiasi tipo di ferita e sul cui scheletro è stato misteriosamente innestato l'adamantio, un metallo resistentissimo che gli permette di sfoderare dalle mani affilati e temibili artigli. Inutile dire che il delirante progetto di Magneto di trasformare i membri dell'assemblea delle Nazioni Unite in mutanti da lui controllati sarà sventato dagli X-Men, cui nel frattempo s'è unito anche Wolverine.

Singer confeziona 100 minuti di buon intrattenimento che piacerà agli appassionati. Alcuni spunti, come la ricerca mentale di Rogue da parte di Xavier, non sono affatto male e, checché se ne dica, l'inizio alla Schindler's List con il giovane Magneto è potente. I personaggi, anche se non scavati in profondità, sono comunque ben abbozzati, gli effetti speciali godibili e all'altezza. Il cast è ottimo: McKellen e il trekkiano "capitano Picard" Stewart non hanno bisogno di presentazioni, buone anche la Paquin, premio Oscar per Lezioni di piano, l'ex bondgirl Janssen e la rivelazione Jackman, un semi-sconosciuto attore australiano che ci regala un credibilissimo, oltre che somigliantissimo, Wolverine, amato personaggio cui la Marvel ha dedicato una serie tutta sua. Una curiosità: "il simbolo" della Marvel, Stan Lee, che figura, naturalmente, tra i produttori esecutivi, si ritaglia anche il minuscolo cameo di un venditore di hot dog. Il film si vede bene e coinvolge facilmente lo spettatore nelle lotte all'ultimo potere fra mutanti. Certo le problematiche di questi eroi dolenti, ghettizzati e rifiutati da uomini che non hanno nessuna intenzione di farsi carico dei loro tormenti e che per di più temono forze che non capiscono, potevano essere meglio approfondite e cesellate. Ma sarebbe stato un altro film e non era questa l'intenzione. Resta però da notare che se negli anni Ottanta il fumetto americano cambiò rotta e il super eroe mostrò improvvisamente il suo lato oscuro assai poco corretto, il cinema è ancora indietro rispetto a questo radicale mutamento e X-Men non fa eccezione. Il Dvd propone una ricca, anche se un po' ripetitiva, sezione di extra con la possibilità di vedere la versione del film più 6 scene eliminate, l'intervista a Bryan Singer, i trailer cinematografici e gli spot televisivi, il promo della colonna sonora di Michael Kamen, lo speciale The Mutant Watch con gli attacchi ai mutanti del senatore Kelly e i protagonisti che parlano dei loro personaggi, l'X-MEN featurette, un provino di Jackman e Paquin, bozzetti animati, un art gallery. Tutto sottotitolato in italiano.

Titan A.E.

Anno 3028, la sopravvivenza dell'umanità è minacciata dai Drej, esseri di pura energia che stanno attaccando la Terra con l'intento di distruggerla. Gli uomini sono in fuga, chi può sfida il fuoco nemico e fugge nello spazio. Il prof. Sam Tucker mette il figlioletto Cale su un'astronave in partenza con la promessa che si rincontreranno. Quindici anni dopo Cale è cresciuto e lavora sulla stazione spaziale di recupero Tau 14. I sopravvissuti all'olocausto terrestre sono sparsi nella galassia braccati dai Drej, ma la speranza di un ritorno non è morta. Vive nella mente di alcuni la leggenda del Titan, una potente astronave progettata dal prof. Tucker in grado di "terraformare", ossia creare un altro pianeta, sul quale è conservato il patrimonio genetico di tutto ciò che di vivente esisteva sulla Terra. Su Tau 14 arriva l'astronave di Joseph Korso. Corso cerca Cale, ha un anello codificato geneticamente che, se indossato dal figlio del prof. Tucker è in grado di generare una mappa che indicherà il nascondiglio del Titan. Inseguito dai Drej, aiutato dai Gauol, i bizzarri abitatori della luna spezzata di Sesharrim, tradito da Korso che si rivelerà collaboratore dei Drej salvo poi redimersi nel finale, Cale riuscirà a raggiungere il Titan e, nel ricordo del padre, rimettere in funzione la sua prodigiosa invenzione e creare un nuovo pianeta simile alla Terra, New Earth, dove, sconfitti i Drej, i dispersi potranno tornare a vivere. Titan A.E. (After Earth, dopo la Terra appunto) è l'ultima fatica dei maestri d'animazione Don Bluth (Brisby e il segreto di Nimh, Fievel, ecc.) e Gary Goldman (con Bluth Thumbelina – Pollicina e Anastasia). Tentando un rinnovamento rispetto al passato, questa volta i due si sono dedicati ad un tema fantascientifico con una maxi budget di 75 milioni di dollari. Come da qualche tempo accade nei film d'animazione, nell'originale il doppiaggio dei personaggi è stato affidato ad attori famosi: ad esempio Matt Damon è Cale e Bill Pullman Korso. Ma il grande sforzo produttivo, le sofisticate tecnologie digitali impiegate, il notevole impegno non sono bastati ad impedire che il cartoon si rivelasse sgradito al pubblico statunitense e si trasformasse in un tale flop (pare abbia incassato in patria solo 22 milioni di dollari) da terremotare i vertici della Fox e far chiudere il segmento dell'animazione. Peccato, perché nonostante una sceneggiatura non esaltante Titan A.E. è un prodotto spettacolare e non disprezzabile. Alcune scene ambientate nello spazio sono molto belle, come quelle sulla luna di Sesharrim, o l'inseguimento tra i giganteschi cristalli di ghiaccio. La cura per la gradazione dei colori, dal pastello dell'inizio, ai blu lividi e saturi delle battaglie, la realizzazione accurata che prevede fondali disegnati a mano e la perfetta fusione di parti disegnate in 2-D e 3-D al computer e a mano, dà una piacevole atmosfera al film. Ma, come dicevamo, l'ottimo lavoro di Bluth e Goldman che hanno anche inserito un'appropriata colonna sonora rockeggiante con lo score originale di Graeme Revell, non sono supportate da altrettanto brillanti e originali invenzioni narrative a cominciare dall'invasione e dalla cacciata dal pianeta che è uno dei temi classici della fantascienza. Qui e là riecheggiano richiami ad altre pellicole del genere, dalla scena della distruzione della Terra che ricorda Indipendence Day, agli alieni che somigliano a quelli di Aliens - scontro finale non solo per il loro legame con la nave madre (sono in pratica un'unica entità che si suddivide), al ricordo di saghe televisive come Star Trek e Galactica. Chiari sono anche alcuni peraltro bei richiami letterari. Senza scomodare la saga dei Nibelunghi, da Il signore degli anelli di Tolkien è stata tratta l'ispirazione per l'anello di Cale, con tutti gli annessi e connessi della vicenda. Il film comunque divertirà il pubblico casalingo dei teen-agers cui è dedicato e, se visto in compagnia, non mancherà di appassionare anche i papà. I due registi dicono di aver preso molte idee da giochi come Dragon's Lair, una conferma a ciò che dicevamo il mese scorso: cinema e game stanno andando a braccetto. Questo Dvd si propone godibile anche negli extra che prevedono il commento audio al film dei registi, il video musicale "Over My Head", due trailer cinematografici e due spot televisivi, quattro scene tagliate, un documentario e una nutritissima galleria fotografica. Tutto sottotitolato.

DVD

di Andrea Corbella andrea.c@near.it

Dvd gallery

Supernova

La storia:

Oltre ogni immaginazione e, soprattutto, oltre le più lontane galassie... la vita che conosciamo stava per finire!
In una zona remota dello spazio siderale, l'astronave Nightingale è pronta a soccorrere chi ne abbia bisogno. Quando, dal vuoto iper-spaziale, arriva un disperato grido d'aiuto, l'equipaggio risponde all'appello intraprendendo un pericoloso viaggio verso l'area gravitazionale di una stella morente. L'astronave, in avaria, soccorre una navicella con a bordo un misterioso sopravvissuto ed uno strano oggetto alieno. L'equipaggio si troverà a scoprire un agghiacciante segreto ed a tentare di allontanarsi dalla stella prima che imploda, formando così una supernova, distruggendo loro e l'intera galassia!

Extra e special features:

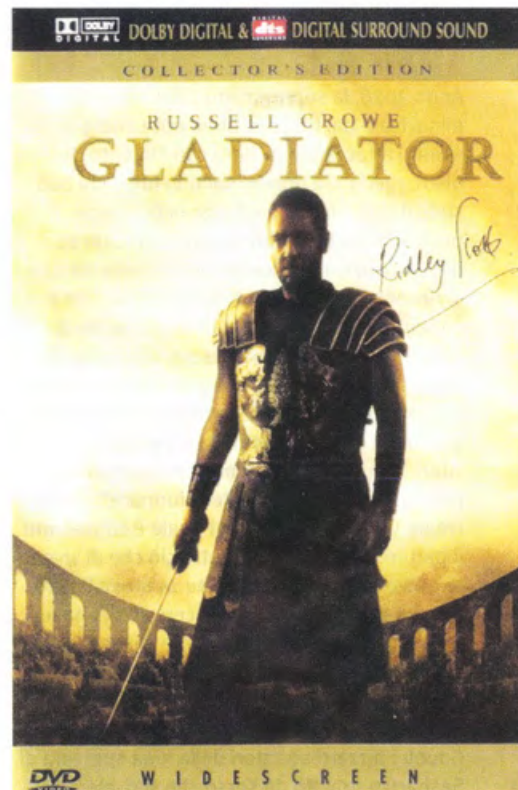
Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato, Regional Code 2 - Europa
Audio: Dolby Digital 5.1 Italiano, Francese, Inglese, Spagnolo, Tedesco
Sottotitoli: Italiano, Francese, Inglese, Spagnolo, Portoghese, Danese, Olandese, Finlandese, Svedese, Norvegese e Polacco
Formato video: 2.35:1 Anamorfico
Contenuti Speciali DVD-Video: Trailer cinematografico originale, Inizio e Finale alternativo, Scene tagliate mai viste al cinema.

Conclusioni:

Supernova, con i suoi sconvolgenti effetti speciali, creati dal team della Digital Domain (vincitore dell'Academy Award per Titanic), è un evento da non perdere, ma è anche un occasione mancata!
Immaginate un film di fantscienza dove gli eroi, un uomo bianco e una donna nera, lottano contro un cattivo che è disposto a sacrificare tutta l'umanità pur di ottenere il potere assoluto con l'aiuto di un misterioso fluido che dona forza, resistenza e disumanità. Questo film è Supernova come era nella mente dei suoi creatori. Ciò che invece ne è venuto fuori non è poi neanche un brutto film, ma poteva essere realizzato meglio. I risultati del film sono stati tali da convincere il regista Walter Hill a firmarne la regia sotto lo pseudonimo di Thomas Lee. Hill, tra l'altro sceneggiatore di Alien, deve aver pensato non tanto di aver girato un brutto film, quanto di aver dilatato la sceneggiatura e le intenzioni del film senza raggiongere i risultati sperati. Il motivo per cui Supernova non è un film da disprezzare, sta nel fatto che lascia quasi tutto il senso alla fertile mente dello spettatore, il che è un risultato quasi "istituzionale" per un film di fantascienza.
Il Dvd poi è ottimamente realizzato ed i suoi Extra permettono agli appassionati del genere fantastico di capire ancora meglio le intenzioni ed il travaglio produttivo di questo film.

Il gladiatore

La storia:

Potere, onore, eroismo... nell'antica Roma un uomo sfida il suo destino.
Maximus in battaglia ha la stessa espressione fiera di Rutger Hauer in Blade Runner. Un kolossal con una storia appassionante, ma anche ricco di effetti visivi spettacolari.
Il gladiatore è anche questo, vista la particolare attenzione data alle ricostruzioni digitali dell'antica Roma, ma proprio nella sua incompletezza autoriale, mischiata alla perfezione tecnica e alle eccellenti interpretazioni di tutti gli attori, sta il fascino di un film che unisce il gusto dell'antico e le possibilità del futuro, di una violenza arcaica e liberatoria, spiritualmente catartico nell'inaspettato finale. Russell Crowe si consacra come una delle star del

prossimo decennio con questo personaggio che resterà a lungo nell'immaginario cinematografico, mentre Joaquin Phoenix tratteggia un imperatore pazzo e codardo quanto basta per non odiarlo proprio fino alla morte.
E in questo tripudio di sangue, fango, sudore, ricordiamo che un vero gladiatore è caduto nella sua ultima uscita nell'arena, uscendone comunque vincitore e accompagnato dal lungo applauso della folla che non dimentica chi l'ha fatta divertire, piangere ed emozionare.

Extra e special features:

Anno di produzione film: 2000
Audio Dolby Digital 5.1:
italiano, inglese e spagnolo
Modalità video: 2.35:1 anamorfico
Sottotitoli: italiano, inglese, portoghese e spagnolo
Durata: 149 minuti circa
Inserti video speciali disponibili: menu, accesso diretto alle scene, commento del regista R. Scott, del direttore della fotografia J. Mathieson e del tecnico del montaggio P. Scalia, menù animati, dietro le quinte, scene eliminate con commento del regista, Hans Zimmer e le musiche del Gladiatore, il meglio delle scene eliminate, storyboard e bozzetti, galleria fotografica, 2 trailers, note di produzione filmografiche cast e cineasti, diario di produzione.

conclusioni:

La rinascita di un uomo parte sempre dalle grandi difficoltà di fronte a cui si trova. Credo sia stata questa la molla in più che ha spinto Ridley Scott ad accettare di dirigere Il gladiatore. Dopo alcuni film che non hanno sortito l'effetto voluto come Soldato Jane e Albatross (questo mal compreso da buona parte del pubblico e della critica), Scott aveva bisogno di una vera e propria resurrezione, come il generale Massimo spogliato degli onori, degli amici e della famiglia. Una questione d'onore, un elemento che è sempre stato alla base del cinema di Ridley Scott, sin dal suo esordio con I Duellanti e che è stato un filo conduttore in tutti i suoi film, da Blade Runner a Black Rain, solo per citare alcuni titoli.
Un Dvd con un prezzo non tanto speciale (sono 2 dischi), ma ricchissimo di extra e tecnicamente ottimo. Da vedere e rivedere!

Three Kings

La storia:

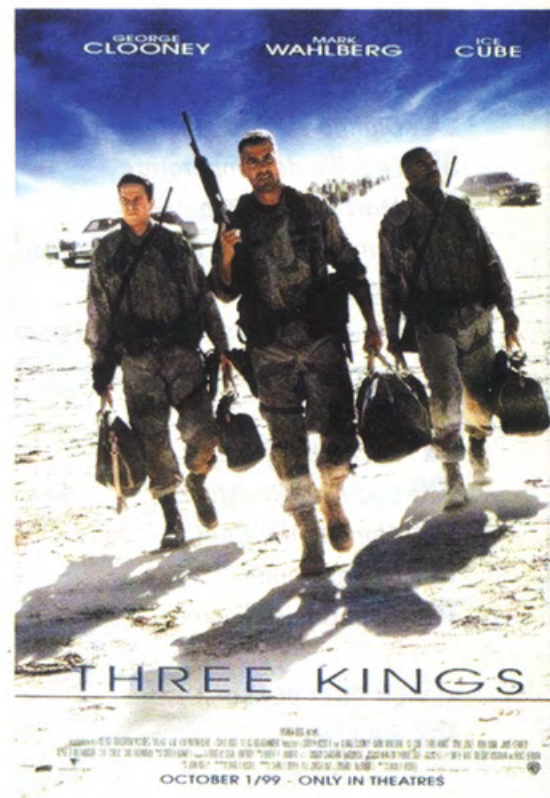
Three Kings è un film insolito, bizzarro, con una sua propria fisionomia, un film d'azione ricco d'ironia che vuole andare oltre, dire qualcosa in più. Three Kings colpisce e spiazza per l'originalità della narrazione e dello sguardo alla guerra. Anzitutto perché aggiorna la nostra iconografia bellica.
Dopo una miriade di film sulla seconda guerra mondiale e sul Vietnam, è curioso vedere George Clooney che irrompe in un bunker iracheno brandendo un pezzo di carta (che sarebbe poi l'armistizio firmato da Bush e Saddam). Sapevamo tutto su Omaha Beach o sulla boscaglia vietnamita ma ci mancava di vedere, in un film, il piatto e sterminato deserto arabo. Oppure ancora i rapporti di forza tra militari Usa, militari iracheni e civili; vedere come gli accordi raggiunti a livello politico si traducano, all'atto pratico, in qualcosa di molto più "terra terra". Nessuno degli argomenti del film è trattato con particolare originalità, ma la loro compresenza e il loro alternarsi in primo piano, il grottesco delle situazioni e il profondo realismo delle emozioni e dei valori, si riuniscono in una miscela veramente particolare e, per recuperare una vecchia locuzione critica, "convincente", che a tratti commuove ed altre volte stordisce inoculando una strana euforica ironia.

extra e special features:

Anno di produzione film: 2000
Audio Dolby Digital 5.1: italiano, inglese
Modalità video: 2.35:1 anamorfico

Sottotitoli: Inglese - Francese - Spagnolo - Italiano - Italiano per non udenti - Tedesco
Durata: 111 minuti circa.
Inserti video speciali disponibili: menu, accesso diretto alle scene, dietro le quinte, Inserti DVD Rom: link dei siti sulla guerra del Golfo, la mappa del tesoro, sito WEB originale.
31 capitoli.

conclusioni:

Ha contribuito alla riuscita del film la fotografia di Newton Thomas Sigel, già autore de I soliti sospetti e di diversi documentari di guerra, dalla cui esperienza il film è venuto fuori illustrato in modo molto realistico.
Un film particolare e forse non per tutti i palati, un film di genere insomma.
Ma proprio per questo tutto ciò che di più questo film sa dare diventa particolarmente prezioso e gradito.
Tanto che si finisce per credere alla buffa epopea di questi tre picari che, partiti a caccia dell'oro, si ritrovano a diventare campioni di umanità e fratellanza. Three Kings fa parte a pieno titolo di quel cinema che sa far pensare, divertire e sorprendere.
Il Dvd è, come quasi tutti i Dvd Warner, di buon livello tecnico ed è ricco di contenuti extra.

Review

Questo Mese...

Anche in questo numero di EGM-Italia, abbiamo il piacere di presentarvi una bella carrellata di recensioni per le vostre console preferite.
Nelle lettere che riceviamo, molti chiedono spiegazioni sulle nostre recensioni, alcuni sono perplessi sul fatto che esse siano brevi, alcuni apprezzano il fatto di poter avere le opinioni di più persone sullo stesso gioco, altri lo criticano. Proviamo a mettere, ancora una volta, un po' di chiarezza sulle recensioni di EGM. Allora, nella nostra filosofia, il gioco viene presentato durante il suo sviluppo in molte anteprime che lo seguono dalla nascita fin quasi allo sviluppo completo. Spesso parliamo anche più di una volta di un gioco, se é interessante, proprio perché possiate essere informati sulle novità che le nuove fasi del development introducono. A volte capita persino che nello stesso numero vengano presentate sia la preview che la review del gioco. Questa apparente contraddizione non é tale proprio in virtù del fatto che nella preview noi vi raccontiamo com'é il gioco, tutte le sue caratteristiche interne, mentre nella review, vi presentiamo solo uno o più pareri, senza dilungarci oltre sui particolari.
Secondo noi, in questo modo, il gioco é sviscerato in tutti i suoi aspetti e nulla viene tralasciato. Altra nota: molte delle recensioni sono ancora tradotte dalla versione USA della rivista ma, come vedrete, molte sono realizzate dalla redazione italiana. E nei prossimi numeri saranno sempre di più...

La nostra Filosofia

10 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 **0**

Le votazioni che diamo sui giochi sono basate su come appaiano in confronto agli altri titoli sullo stesso sistema. Il punteggio più alto è 10. Quando un gioco riceve un 10, potete essere certi che si tratti del miglior gioco mai realizzato – un titolo rivoluzionario che si colloca al di sopra di ogni altro titolo per il suo genere e il suo periodo. Dall'altra parte della scala c'è il voto più basso che un gioco può ricevere: uno 0. Questo è il tipo di gioco che dovreste evitare a tutti i costi. Una vera schifezza, come la scala qui sopra può spiegare. Nel mezzo c'è il grado intermedio, 5.

Semplice, non vi pare?

DUE DI NOI

Chi di voi é stato al Futurshow li ha conosciuti di persona, erano quei due che giravano con la maglietta di EGM nera convincendo tutti che EGM-Italia é la miglior rivista in circolazione (e non dicono mai le bugie). Si chiamano Luca Carbone e Luca Agoglia e sono i primi due redattori che abbiamo il piacere di presentarvi. Qui li vedete intenti a completare le news, in redazione, belli vero? Appassionati di videogiochi fin da piccoli, di Luca C. si dice che la Sony lo chiami ogni tanto quando non riesce a mettere a posto qualche PS, di Luca A. si dice che abbia un modem impiantato direttamente nella mandibola...

Gli Award di EGM-Italia

Platinum: viene assegnata ai giochi che prendono 3 dieci, la migliore e più rara recensione che un gioco può avere.

Gold: viene assegnata ai giochi il cui punteggio medio è 9 o di più.

Silver: i giochi che hanno una media di almeno 8.

NBA Hoopz

Prodotto da: Midway
Sviluppo: Midway
Giocatori: 1-6
Supporti: Dual Shock 2, Memory card, MultiTap
Miglior caratteristica: Divertimento assicurato
Peggior caratteristica: L'eccesso...
Web Site: http://www.midway.com/

PS2

Parola d'ordine: Spettacolo! Schiacciate, coast-to.coast. tap-in, 360° e tanto altro ancora... Questo è NBA Hoopz, una magica simulazione di Basket firmata Midway che consente di giocare entusiasmanti sfide 3 contro 3 a quello che possiamo definire 'lo sport più Americano del mondo'!!
Alzi subito la mano chi di voi non ha mai sognato di far parte di questa cerchia di cestisti che con le loro magnifiche acrobazie hanno fatto e fanno sognare migliaia di appassionati in tutto il globo? Allora... prima di iniziare la recensione premetto una cosa, se siete dei puristi amanti del basket 'reale' smettete in questo momento di leggere l'articolo, state alla larga da questo gioco e passate a qualcos'altro... NBA Hoopz è una vera e propria caricatura del basket NBA che già di per se è abbastanza esasperato. Non aspettatevi trame di gioco realistiche o tiri da 3 con percentuali veritiere perché giocare a NBA Hoopz è realmente ShowTime!! Innanzitutto in campo non scende la formazione nel classico assetto 5 vs 5 ma per aumentare la spettacolarità e le possibilità di contropiedi (con relative schiacciatone finali) si gioca 3 contro 3. Potete guidare qualsiasi team appartenente alla lega di basket americana e per ogni squadra è possibile selezionare il terzetto base tra tutti i giocatori che compongono la rosa. Esiste anche una opzione che vi permette di editare a piacimento i giocatori creando veri e propri DreamTeam capaci di impostare azioni sensazionali. Se invece vi piace la violenza, potete provare a sfidare una compagine di mezze calzette usando una squadra competitiva, almeno il divertimento è assicurato... Nella modalità multiplayer il gioco diventa davvero piacevole e le sfide tra amici sono sempre dense di colpi di scena con fantastici passaggi a smarcare sotto canestro o stopponi al limite del regolamento (ma poi... quale regolamento? Qui l'unica cosa che conta é far divertire il pubblico!). Per quanto concerne le modalità di gioco potete effettuare una scelta tra Exibition Games (partita singola), Season Games (Stagione) o Tournament (Torneo). I bottoni del Joypad vengono permettono di effettuare tiro/salto, passaggio/contrasto, turbo e infine è presente il tasto Hoopz che renderà imprevedibile ogni vostro tipo di approccio a canestro.
La grafica è davvero ben realizzata: corpo e viso dei giocatori sono stati fortemente caricaturati e realizzati alla grande, anche movenze e azioni di gioco risultano esasperate ma realistiche. Il motore grafico è ottimo, se iniziate a effettuare una sequenza di passaggi veloci a volte risulta difficile seguire il pallone... In più, dopo ogni canestro potrete divertirvi a vedere i cestisti che si lasciano andare in simpatiche danze degne della migliore ragazza pon-pon. Gli effetti sonori come il pubblico che esulta oppure il commento al match non risultano nulla di particolarmente eccezionale e, come avviene ultimamente per quasi tutti i titoli sportivi in circolazione, finiscono per scadere nella banalità... Per concludere, credo che NBA Hoopz sia un ottima scelta per passare serate tra amici... Vi assicuro che sfidarsi in tornei 3 contro 3, eleggere la schiacciata più bella, l'azione più fantasiosa o la difesa più acrobatica può risultare davvero divertente. **Luca A**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	5	6	6

Knockout Kings 2001

Prodotto da:	EA Sports
Sviluppo:	Black Ops
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Realistico
Peggior caratteristica:	Rilevamento collisioni zoppicante
Web Site:	www.easports.com

PS2

Se state cercando un picchiaduro alla Ready 2 Rumble, allora non illudetevi: KK 2001 è un gioco dedicato ai veri fan della boxe. Questo non vuol dire che al giocatore casuale questo titolo non possa piacere, anzi... ma per goderselo bisogna impratichirsi con le strategie base di questo sport. Se siete dei fan di questa serie o vi piacciono le simulazioni realistiche, KK 2001 non vi deluderà. Il formato è simile alla versione per PSOne: decine di pugili professionisti presenti e futuri, livelli di allenamento e la solita scelta di arene di gioco. Tra le due versioni, tutto è praticamente uguale, tranne in un paio di punti. Per prima cosa la versione PS2 è veloce. Certo, non frenetica come Ready 2 Rumble 2, ma quanto basta per rendere più efficaci le schivate, gli arretramenti strategici e le combinazioni di colpi. La seconda differenza, ovviamente, sta nella grafica. Vero, alcuni pugili e arbitri sembrano zombie, ma la maggior parte di loro assomiglia veramente alle controparti reali. In pratica, tutti i difetti riscontrabili nella versione PSOne (lentezza e animazioni legnose) sono stati migliorati. Purtroppo il sistema di rilevamento delle collisioni continua a mostrare i suoi limiti. Alcuni colpi al corpo sembrano trapassare il pugile. Il problema in realtà non è molto grave in quanto non influenza in modo significativo la giocabilità. Se siete degli appassionati di boxe e avete un po' di pazienza dovreste dare un'occhiata a questo titolo.

Dean — 8.0

La metà dei giochi PS2 della EA sono tutta presentazione e lancio pubblicitario e poca giocabilità. Fortunatamente Knockout Kings 2001 non ricade in questa categoria e offre una solida giocabilità. L'aspetto migliore del gioco è prepararsi per un match importante e KK2001 ricrea alla perfezione il difficile percorso per la vittoria. I controlli sono ancora un po' zoppicanti e mostrano un leggero ritardo tra la pressione dei tasti e la reazione su schermo. Con controlli simili non si può applicare alla lettera il motto di Muhammad Alì, "librati come una farfalla, pungi come un'ape", ma si può sempre rimediare con un'ottima strategia di difesa e contrattacco. Dal punto di vista grafico il gioco è nella media dei titoli PS2. Non raggiunge i livelli di Madden, ma si pone sopra a titoli come NBA Live o Nascar.

Dan — 7.0

Lo scopo del gioco ha un qualcosa di didattico... Oltre a divertirmi mi ha infatti dato la possibilità di farmi una cultura sui pugili presenti e passati. Il numero di colpi, combinazioni e stili di combattimento è incredibile... la grafica un po' meno. Alla EA si sono concentrati sulla verosimiglianza tra pugili virtuali e reali, con il risultato che a volte facce e corpi non si accoppiano alla meglio. I pugni sono bene animati, ma spesso i pugili si comportano come zombie e può capitare che il sistema di rilevamento collisioni faccia qualche capriccio. Questi difetti non dovrebbero preoccupare i fan della boxe. Oggi come oggi Knockout Kings è ancora il miglior gioco di boxe disponibile per PS2.

Kraig — 7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	7	8

F1 Racing Championship

INTER 2
TOTAL 49.338
EVERYONE
E

Prodotto da:	Ubi Soft
Sviluppo:	Video System
Giocatori:	1-2
Supporti:	Volante
Miglior caratteristica:	Ottimo controllo
Peggior caratteristica:	Qualche rallentamento
Web Site:	www.ubisoft.com

PS2

Chiariamo subito le cose: questa simulazione di F1 è un ottimo prodotto, forse migliore del titolo EA Sports uscito qualche mese fa. F1 Racing Championship contiene tutte le scuderie, i piloti e i circuiti originali del campionato F1. Purtroppo, visto che si basa sul campionato 1999, non è aggiornato alla stagione in corso. Manca il circuito di Indianapolis, però tutti gli altri tracciati sono presenti e sono resi molto bene graficamente. Dalle curve strette di Monaco, fino agli spazi aperti di Hockenheim, il livello di realismo è fantastico. Tocchi di classe come le scie di calore lasciate dalle macchine che vi precedono e gli oggetti a bordo pista che si riflettono sulla carrozzeria impreziosiscono il gioco. Purtroppo tutto questo ha un prezzo e il motore grafico tende a subire qualche rallentamento durante le corse. Girando in pista si sente la mancanza di una vera telecronaca e le statistiche di gara non sono abbastanza esaustive. Mentre si corre è utile sapere chi ha fatto il giro migliore e quanti secondi ci separano dal leader. A colmare queste lacune, F1RC propone una vasta scelta di opzioni e una interessante modalità Scenario in cui si possono rivivere eventi reali capitati ai piloti, come percorrere un numero di giri con gomme rovinate o superare un compagno prima della fine della gara.
L'aspetto migliore del gioco è il sistema di controllo e l'intelligenza artificiale dei concorrenti. Se si supera un avversario in staccata, questi non si limita a mantenere la propria traiettoria col rischio di urtarvi, ma vi lascia via libera.
In definitiva la Video Systems ha fatto un ottimo lavoro.

Greg — 8.5

Con GT3 ancora nel limbo dei giochi a venire e la PS2 che non riesce a rubare la scena dei giochi di corse al Dreamcast, fa piacere trovarsi di fronte a un titolo semplice, veloce e giocabilissimo. I controlli di F1 sono facili da imparare e anche i novizi si troveranno subito a loro agio. I piloti più esperti, d'altro canto, possono alzare il livello di realismo e sbizzarrirsi con tutte le opzioni di messa a punto. Nel gioco è possibile personalizzare di tutto, dalle condizioni atmosferiche al set up della macchina. Dal punto di vista grafico il gioco è ben riuscito, anche se non raggiunge i livelli di dettaglio visti nel demo di GT3. L'attenzione sembra essere spostata sulla giocabilità, piuttosto che sulla grafica; se questo era l'obiettivo, F1RC lo ha centrato in pieno.

Jonathan — 8.0

La Video Systems è nota per le sue ottime simulazioni di guida. La cura per i dettagli spinge sempre al massimo ogni console. L'ultimo prodotto non fa eccezione. In F1RC si può personalizzare praticamente tutto, dalla lunghezza delle marce, alla messa a punto del motore e via dicendo. Le opzioni sono davvero tante. Passando agli aspetti negativi, la sensazione di velocità convogliata dal gioco non è il massimo e il titolo risente di qualche rallentamento. La guidabilità ha bisogno di un po' di pratica, ma tutto sommato, gli aspetti positivi superano i difetti. L'IA degli avversari è ben realizzata (vi cedono la strada se li superate). I livelli di difficoltà ben calibrati e, soprattutto, il gioco è veramente divertente.

Dean — 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	8

ATV Offroad Fury

Prodotto da:	Sony CEA
Sviluppo:	Rainbow Studios
Giocatori:	1-4
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Motore di gioco esagerato
Peggior caratteristica:	Nessuna visuale in soggettiva
Web Site:	www.playstation.com

Chi avrebbe mai pensato che le corse su moto quad fossero così divertenti? Io no di certo, ma non appena ho lanciato ATV, ho capito che ci avrei giocato per ore. A meno che non abbiate giocato a Motocross Madness per PC, difficilmente avrete provato un'esperienza ludica come questa. Il senso di profondità è semplicemente disarmante. Si può procedere per chilometri e chilometri di paesaggi (con un minimo accenno di nebbiolina per nascondere l'orizzonte). Da restare a bocca aperta. Anche perché, bisogna ammetterlo, i Rainbow Studios, sono riusciti a mantenere intatto il dettaglio grafico. I colori sono puliti e accesi, le ombre ottimamente realizzate e le texture davvero realistiche. Ma, per quanto bella, la grafica è solo una parte dei pregi del gioco. Non importa se siete su un circuito innevato o in mezzo al deserto, la costruizione dei tracciati risulta sempre perfetta per manovre spettacolari. La fisica del gioco è semi realistica; in pratica potete lanciare la vostra moto da altezze mostruose senza distruggerla. Personalmente ho passato ore intere a perfezionare l'arte del salto (la totale libertà di movimento negli scenari offre parecchie occasioni per eseguire salti). Nel gioco la chiave per mantenere alta la propria velocità è di saltare da una collina all'altra, evitando le parti in salita. Più si migliora la propria tecnica di salto, più si viene premiati dal gioco. In definitiva, a parte la mancanza della visuale in soggettiva, questo gioco mi ha soddisfatto in pieno. Ah, quasi dimenticavo la modalità a quattro giocatori: fantastica!

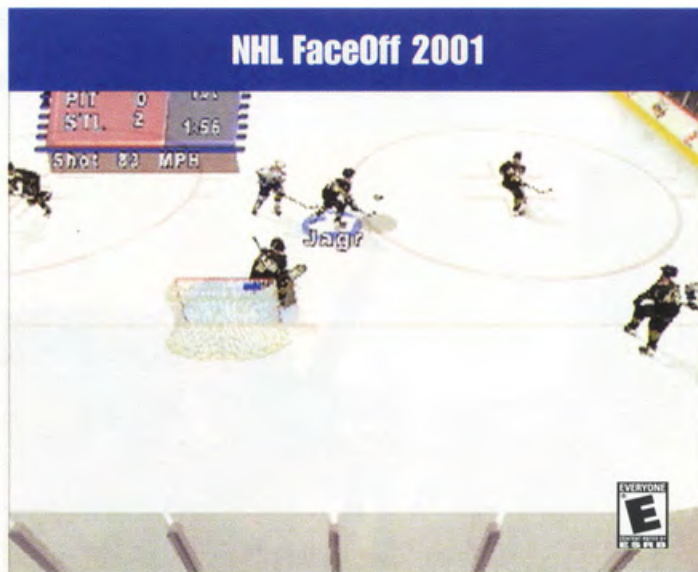
Dean

Un gioco per PS2 di qualità made in Sony? Ehi, anch'io non riuscivo a crederci. Ma ATV è proprio questo. Un gioco con un ottimo motore fisico e fantastici scenari infiniti che fa sfigurare Smuggler's Run e che dovrebbe entrare nella collezione di titoli PS2 di qualunque appassionato. In aggiunta a tutto questo, l'IA è ben congegnata, ma i piloti avversari non sono imbattibili. Questo significa che le vittorie arrivano dopo parecchie ore passate a perfezionare la tecnica di guida e a imparare i tracciati. Certo, i giocatori meno esperti potrebbero trovare la curva d'apprendimento un po' frustrante e mollare il titolo nelle prime fasi di gioco. Forse i Rainbow avrebbero potuto essere più clementi con i giocatori, oppure aggiungere più livelli di difficoltà. Comunque, anche se ATV diventa un po' ripetitivo dopo aver completato i vari circuiti, rimane un ottimo gioco.

Greg

Cavoli, la PS2 è la console dei giochi estremi. Questo titolo andrebbe messo, nella vostra collezione personale, accanto a SSX, in modo da tenere sullo stesso scaffale i due migliori titoli di corsa usciti negli ultimi anni. L'enfasi del gioco è sulle corse sfrenate, rese ancora più competitive da circuiti ottimamente realizzati e da una IA diabolica. Un gioco che mi fa imbestialire ogni volta che perdo una posizione, ma riesce a farmi ricominciare una nuova partita, è secondo me, davvero notevole.
Le uniche pecche che ho trovato sono le poche modalità disponibili e la ristretta varietà di segreti da sbloccare. Le modalità multigiocatore e cross-country non bastano, infatti, a dare la giusta longevità al gioco. Ma, dopotutto, chi si accontenterebbe mai di un titolo come ATV?

Dan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	7	8	8

NHL FaceOff 2001

Prodotto da:	989 Sports
Sviluppo:	SolWorks
Giocatori:	1-8
Supporti:	Multi-tap
Miglior caratteristica:	Pattinare è divertente
Peggior caratteristica:	La grafica è brutta
Web Site:	www.989sports.com

FaceOff 2001 rappresenta sicuramente un'evoluzione nella giusta direzione. Il gioco soffre ancora di qualche problema, soprattutto nelle prestazioni dei portieri quando la porta è affollata. Anche i colpi peggiori sembrano andare regolarmente a segno, ma negli scontri uno contro uno i portieri avversari risultano sempre delle barriere invalicabili. I giocatori gestiti dal computer, poi, non rispettano nemmeno le regole basilari, come quella del fuorigioco. Nella realtà, i fuorigioco capitano con molta più frequenza. Inoltre, i contrasti e le risse sono al limite del ridicolo: i giocatori coinvolti se ne stanno fermi lì a sbracciarsi come scemi.
A ogni modo se si scelgono due buone squadre il risultato è una partita divertente e la riproduzione dei movimenti dei giocatori sul ghiaccio è piuttosto realistica. Peccato per la grafica. L'introduzione è pessima e i giocatori sono davvero brutti. Fortunatamente, durante il gioco la telecamera inquadra l'azione da lontano e la grafica diventa sopportabile. Ma durante le scene di intermezzo e le interruzioni, il problema torna a farsi vivo.
Il commento sonoro è del tutto assente, così come le statistiche sulla partita. Nonostante tutto, questa prova è una dimostrazione che i titoli dei 989 Sports per PS2 stanno migliorando. Vedremo con la versione 2002 di FaceOff.

Greg

Lo ammetto, non è tra i giochi di hockey più belli che abbia visto. I giocatori sono spigolosi e tanto anonimi da sembrare tutti cloni. Quindi, in quanto a grafica, non ci siamo proprio. Fortunatamente questo titolo si riprende nella giocabilità: fluida e veloce almeno quanto quella per PSOne. Potrà anche non essere abbastanza, ma a quanto pare è molto più difficile arrivare a certi risultati con la PS2.
Anche se non sono un grande fan dello sport, devo dire di essermi divertito con questa simulazione. Le azioni di gioco sono ben strutturate, anche se l'IA dei portieri avrebbe bisogno di qualche ritocco, vista la facilità con cui è possibile segnare. A ogni modo, vale la pena di dargli un'occhiata.

Dean

Con tutta l'esperienza accumulata nel produrre giochi di hockey, mi stupisce che i 989 abbiano commercializzato un gioco pieno di difetti. Tanto per cominciare la grafica è poco ispirata, tanto che viene da chiedersi se si siano accorti che la PlayStation che stavano programmando aveva un 2 dopo il nome. Cavoli, persino i menu opzioni fanno schifo. Certo, i giocatori sono ben animati, ma questo dipende solo dalla potenza della console. La giocabilità non è male e riesce a convogliare la stessa velocità d'azione presente nella versione PSOne. In effetti, se non fosse per i portieri cerebrolesi, questa simulazione di hockey sarebbe anche realistica, per quanto brutta graficamente.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	6	7

Operation Winback

Prodotto da: Midas Interactive
Sviluppo: Koei
Giocatori: 2
Supporti: Dual Shock 2
Miglior caratteristica: Immediatezza
Peggior caratteristica: Alcune situazioni di gioco un po' troppo complicate...
Web Site: www.operationwinback.com

Dopo aver spopolato su Nintendo 64, Midas Interactive Ldt ha annunciato la trasposizione di Operation Winback sulla popolarissima console Playstation 2.

La Storia

Vestite i panni di *Jean Luc Cougar*, membro della squadra speciale SCAT (Strategic Covert Action Team), un equipe composta da otto agenti il cui unico obbiettivo è prendere il controllo del Gulf (il Vortice).
Gulf è un'arma satellitare dall'incredibile potenziale distruttivo che ovviamente è caduta nelle mani sbagliate (queste trame iniziano a stufarmi...).
Dopo aver infiltrato alcune spie all'interno del Centro di Sviluppo Spaziale, un imponente gruppo terrorista ha attaccato di sorpresa il centro prendendone il controllo.
All'interno di quest'area viene seguita e diretta l'orbita di tutti i satelliti che attualmente viaggiano attorno al pianeta. Distruggendo l'area risulta impossibile rintracciare il satellite GULF.
A questo punto tocca a voi entrare nel centro di controllo sotterraneo ed evitare ulteriori problemi...
Koei nel 1999 aveva promosso il gioco come il Metal Gear Solid per Nintendo 64 ma alla fine il successo non è stato sicuramente quello previsto. Cerchiamo di capire insieme se in questo caso sono anche state introdotte delle innovazioni nello stile del gioco.
Dopo una lunga e ben realizzata presentazione possiamo iniziare a far pratica con il nostro personaggio grazie all'opzione Tutorial. Bisogna dire che sono rimasto impressionato dalla notevole quantità di movimenti che Jean Luc è in grado di effettuare. Da un certo punto di vista questo è un pregio, ma inizialmente tutto ciò rende molto complesso l'apprendimento del controllo di gioco. Oltre a correre e camminare è possibile spostarsi accucciati, dare le spalle al muro, nascondersi dietro all'angolo di un corridoio (per poi entrare improvvisamente in azione) e molto, molto altro ancora.
La vicenda si sviluppa all'interno di 31 livelli e l'obbiettivo da raggiungere viene posto al centro della locazione. Gli obiettivi secondari sono essenzialmente ricercare e detonare le armi del nemico, ottenere lasciapassare per entrare in zone riservate e ovviamente non farsi mai scovare...
Il livello di intelligenza artificiale del gioco è molto difficile da giudicare: a volte risulta davvero semplice cogliere i nemici di sorpresa. Se invece venite localizzati dalle guardie avrete vita molto dura...
Oltre alle numerose possibilità di movimento di cui vi ho accennato in precedenza, l'avventura viene arricchita dalla presenza di un notevole arsenale di armi a vostra disposizione: una pistola, una shotgun, l'esplosivo C4, una machine gun, un flamethrower e un rocket launcher. Dovete fare molta attenzione alle munizioni. In tal senso è troppo importante fare il massimo dell'economia. Questo discorso vale soprattutto per le munizioni delle armi più potenti. Capirete subito che è fondamentale riuscire a trovarsi armati fino ai denti di fronte ai boss dei "Crying Lions" (così si chiamano i vostri nemici).

Grafica

Il livello grafico del gioco è senza dubbio notevolmente elevato. Le texture che caratterizzano i singoli personaggi sono curate e denotano uno studio molto particolareggiato.
Sono anche rimasto discretamente colpito dalla qualità dei movimenti dei vari personaggi: tutto scorre con una piacevole fluidità che non lascia trasparire particolari problemi nel lavoro del motore grafico. Sono stati elaborati dettagli di animazione relativi a ogni singolo personaggio, ad esempio Jean Luc tende a spostarsi mantenendo il busto leggermente inclinato in avanti mentre alcune guardie hanno sovente una postura con il tronco ben eretto quasi come se volessero sfidarvi...

NOTE TECNICHE

SCAT
Si tratta di una unità militare speciale che annovera tra le sue file alcuni uomini provenienti dai corpi speciali dell'esercito; ogni militante è un esperto specialista in un determinato campo bellico. La SCAT è una unità che entra in azione solo in particolari situazioni di emergenza che richiedono azione furtiva e segreta.
Jean-Luc Cougar è il capo di questa unità che può essere mobilitata solo da una speciale assemblea dei membri del dipartimento della difesa.

GULF Strategic Weapon System
GULF è un sistema strategico bellico formato essenzialmente da 2 parti distinte: un satellite in orbita munito di un potente laser e un centro di controllo a terra. Il raggio laser è in grado di distruggere un area compresa da diverse miglia quadrate e richiede un notevole numero di ore di ricarica dopo essere stato sparato.
Esistono solo 2 modi per raggiungere dall'esterno il centro di controllo: un ascensore ad alta sicurezza che parte dal piano inferiore fino a raggiungere il complesso principale ed un ascensore di servizio utilizzato prevalentemente per trasportare la propria attrezzatura.

Mobilitazione della SCAT
Dopo soli 30 minuti dal momento il cui i membri del consiglio della difesa ha dato il via all'operazione, lo SCAT ha già raggiunto la zona presso la montagna di Westham su di un elicottero militare da combattimento. Sfortunatamente il tempo atmosferico è pessimo e tutto il campo visivo viene coperto da una densa nebbia. L'ufficiale Daniel Stewart a questo punto urla con fermezza alla sua truppa: "Ascoltatemi ragazzi! Siccome non siamo riusciti ad atterrare nel punto stabilito, da adesso in poi ognuno di voi proseguirà da solo e cercherà di trovare la via migliore per penetrare nel bunker. Eseguite gli ordini e buona fortuna." Ora tocca a voi...

Sonoro

Il sonoro di sottofondo è qualcosa di molto diverso dal solito... In passato siamo sempre stati abituati ad ascoltare una musica rock molto vivace durante le partite a un action game; in questo caso invece il groove che ci accompagna durante le varie missioni è essenzialmente lento, musicale e risulta davvero gradevole da ascoltare.
Sono sicuro che verrà apprezzato con piacere da tutti gli amanti della Drum'n'Bass. Gli effetti sonori sono stati realizzati con molta cura e rasentano il realismo. Se avete un bell'impianto potete notare la qualità dell'audio (davvero avvolgente)...Iniziare a sentire i passi delle guardie che si avvicinano mette l'ansia e fa crescere a dismisura l'adrenalina.

Multiplayer

Per quanto riguarda la modalità multiplayer ci troviamo di fronte ad una svariata serie di opzioni. Il 'vecchio' stile di gioco a 4 utilizzato nella versione per Nintendo 64 è stato superato alla grande.
Ora abbiamo la possibilità di interagire all'interno di ben 20 differenti arene di gioco in 6 diverse modalità.
Oltre alle eccitanti partite deathmatch e Tag questa volta è possibile giocare anche formando vere e proprie squadre che si possono fronteggiare una contro l'altra grazie all'opzione 'Team mode'.
Davvero innovativo il Point match mode dove si acquisiscono punti in base alla vostra abilità nel mettere a segno colpi con l'arma a disposizione. Il cube mode è una vera e propria gara dove dovrete raccogliere delle casse (cubi) contraddistinte dallo stesso colore del vostro team.
I cubi sono disseminati qua e là per l'area di gioco e, oltre a raccoglierli, la difficoltà viene rappresentata anche dal tentativo di impedire al vostro avversario di fare altrettanto.
E' possibile effettuare partite in multiplayer utilizzando ben 28 differenti personaggi che diventano disponibili gradualmente in base al livello di gioco in cui siete giunti affrontando il single game. In conclusione il gioco è molto ben realizzato e risulta piacevole passare qualche ora in sua compagnia ;-) Non aspettatevi un capolavoro alla Metal Gear comunque la qualità grafica e l'evoluzione della storia sono elementi di tutto rispetto.

Luca A.

Quando uscì per N64, Winback fu criticato e un po' sottovalutato per la piattezza della sua grafica. Forse ora, con la versione per PS2, avrà l'attenzione che merita. Occorre però dire che alcuni problemi persistono anche in questa release. La visuale della videocamera è certamente migliorata, ma è ancora abbastanza difficile dautilizzare appieno. Centrare e trattenere nel mirino un nemico, non significa ancora avere la matematica certezza di colpirlo quando si farà fuoco. Grazie a diversi checkpoint non dovrete tornare troppo indietro nel percorso del gioco se "morirete" (e se siete come me, morirete parecchie volte) Il modo stesso in cui è strutturato il gioco vi farà più volte ritrovare nelle stesse aree e zone, una cosa seccante ma inevitabile. Dicevamo prima della grafica che con dinamici giochi di luce e grandi esplosioni è divenuta meno piatta della precedente versione per N64. Un'opzione di Linguaggio, abbastanza inutile se non per i patiti del mondo del Sol Levante, è quella di poter ascoltare l'originale voce narrante giapponese con i sottotitoli. La modalità Multiplayer non è male, ma le arene non sono così grandi come per giochi come GoldenEye o Quake. Potrebbero essere migliorate vari particolari nel multiplayer, anche se alcuni vantaggi già esistono come, ad esempio, il fatto di poter vedere nello split-screen i vostri avversari. Se vi è piaciuto Metal Gear Solid, allora questo gioco fa per voi. Winback uno dei migliori giochi per PS2 al momento in circolazione.

Chris

Devo ammeterlo, sono stato un fan del Winback originale e speravo davvero che la release per PS2 me lo riproponesse molto migliorato. Ok, la grafica è certamente stata maggiormente implementata, ma la sensazione è che ci si ritrovi dinnanzi solamente a una versione con una risoluzione migliore di quella dell'originale e non a delle vere e proprie migliorie. Una delle pecche più vistose per N64 non è stata del tutto eliminata: i nemici sembrerebbero un po più aggressivi, ma hanno mantenuto la stessa tendenza "suicida"... non muovendosi mentre gli spariamo addosso. Koei avrebbe poi dovuto implementare meglio questa release di Winback anche riguardo alla modalità multiplayer. Un lavoro buono dunque, ma non ottimo.

Ryan

Uno dei migliori giochi di azione e avventura assolutamente da avere sulla PS2, anche e soprattutto per chi si era perso la precedente versione per N64. La grafica è stata sensibilmente migliorata e la telecamera adesso è diventata più facile da sfruttare e più utile al gioco. L'adrenalina, che scaturisce dalle diverse fasi del gioco, non si riscontra, sino ad ora, in nessun altro gioco della nuova console Sony. Se non fosse per la fastidiososa e poco ispirata voce fuori campo, questa versione poteva essere considerata un piccolo classico dei videogame.

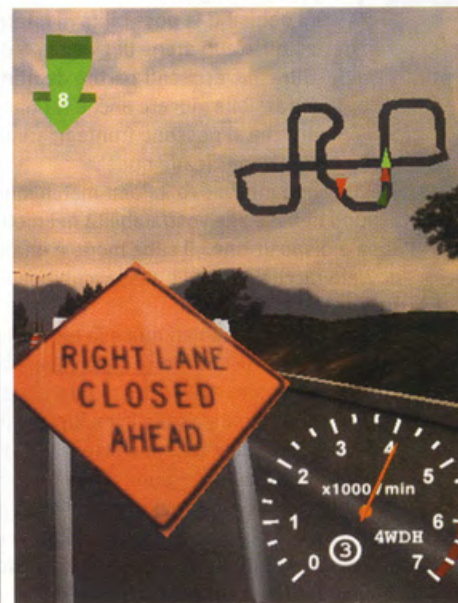
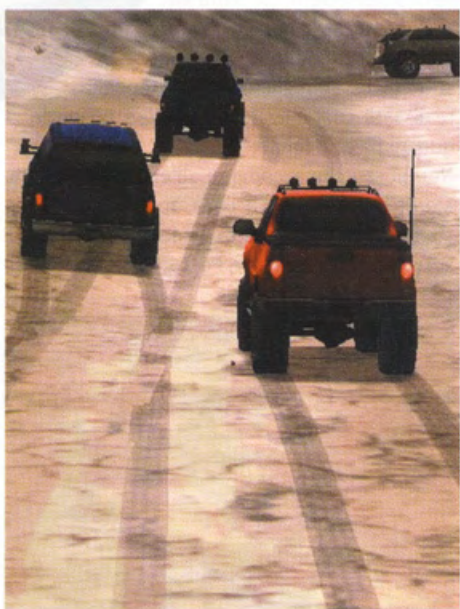
Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	7	6

4x4 Evolution

Prodotto da: Take 2 Interactive
Sviluppo: Cidiverte
Giocatori: 2
Supporti: Analogico, MultiTap
Miglior caratteristica: Immediatezza
Peggior caratteristica: Alcuni rallentamenti dovuti al motore grafico.
Web Site: www.konami.com

Negli ultimi anni l'uso dei fuoristrada è diventato sempre più comune. Vedere questi splendidi veicoli girare tutti lindi per le strade delle nostre città mi ha sempre dato una sensazione di fastidio... è quasi come tenere un San Bernardo rinchiuso nel giardino di una casa in Sicilia...
Forse è invidia, ma credo che il fuoristrada vada usato solo e unicamente sul suo terreno naturale oppure sulle strade di quei piccoli paesini di montagna che raggiungono pendenze del 20% e che ogni tanto si ritrovano sommerse da 2 metri di neve.
Beh, a soddisfare questo mio desiderio, ci ha pensato la Terminal Reality con lo spettacolare 4x4 Evolution per PS2. Sono addirittura 70 i veicoli che possono venire selezionati durante la sessione di guida e tutti sono stati concessi con licenza ufficiale. Questo è sicuramente un sinonimo di garanzia del prodotto.
Le case automobilistiche sono sempre molto restie nel rilasciare licenze ai videogiochi in quanto spesso risulta difficile riproporre in veste virtuale le concrete qualità tecniche ed estetiche di un veicolo. Il gioco si presenta subito in modo spettacolare grazie ad una presentazione davvero aggressiva e accattivante che ci introduce mentalmente in un ambiente di guida del tutto differente da quello che siamo soliti conoscere.
La particolarità principale che viene subito alla luce è l'incredibile realismo. Sarete subito attirati dalla possibilità di andare a fare qualche escursione lontano dal percorso ufficiale sfruttando a pieno le potenzialità del vostro mezzo. Dopo aver imparato il circuito risulta molto divertente cercare scorciatoie che passano attraverso dune e fiumiciattoli. Infatti, non esiste un vero e proprio circuito ufficiale (anche se è presente una sorta di sentiero tracciato dalle ruote degli altri veicoli) e l'unica regola è quella di passare attraverso tutti i check point.

Se non vi piace giocare con le configurazioni default, 4x4 Evolution vi viene incontro. E' possibile creare delle combinazioni unendo tra loro veicoli appartenenti alla configurazione di base: Chevy, GMC, Ford, Mitsubishi, Toyota, Lexus, Nissan, Jeep, e Dodge. In questo modo potete 'editare' fino a 109 differenti mezzi, ma non finisce qui... Prima di ogni gara è necessario intervenire su tutti i parametri che possono influenzare il rendimento in gara. In tal senso risulta molto importante scegliere di volta in volta i pneumatici più adatti per il percorso che si intende affrontare (ad esempio con scanalare più o meno profonde). Bisogna ammettere comunque che queste scelte saranno indispensabili solo negli stage più avanzati della modalità carriera in quanto nelle prime gare non influenzano nemmeno minimamente le prestazioni del vostro veicolo.

Veniamo ora alla parte più divertente del gioco: la carriera. Beh... non occorrono particolari spiegazioni, chiunque si sia avvicinato ad un gioco di guida conosce i principi su cui si basa questa modalità.
Iniziate con un budget limitato che vi consentirà di acquistare solo le vetture meno costose, successivamente, grazie alle prime vittorie aumenterete il credito presente sul vostro conto in banca e questo vi permetterà di migliorare la vostra vettura o di acquistarne una nuova. Classificarsi nelle prime tre posizioni di ogni gara vi garantisce l'accesso alla competizione successiva. Gli upgrade del veicolo sono stati studiati con dovizia e riguardano diverse componenti tra cui ruote (gomme), carrozzeria, freni, carburante, luci, impianto elettrico ecc... Le altre modalità sono head to head (testa a testa), quick race (gara) e time trial ma come vi ho accennato in precedenza l'esperienza di gioco più emozionante potete viverla solo tramite l'opzione carriera,
Ognuno dei 15 tracciati presenta un proprio design, una colonna sonora e, ovviamente, un proprio livello di difficoltà.

Grafica

Il motore grafico non è sicuramente il punto di forza del gioco. La sensazione è alquanto strana, a volte tutto 'gira' in maniera fluida e piacevole, in alcuni casi invece la sensazione e totalmente diversa. Alla lunga la grafica rischia di diventare estremamente ripetitiva, soprattutto per quanto concerne i paesaggi. Spesso si ha la sensazione di continuare a visitare sempre gli stessi luoghi. curato con particolare dovizia ed effetti come l'ondulazione delle sospensioni oppure la sabbia alzata dalle ruote durante le soventi escursioni fuori pista sono creati con estremo realismo.

Sonoro

Premetto che non ho mai amato troppo il rombo del motore riprodotto nei giochi di guida... Penso infatti che sia uno dei suoni più difficili in assoluto da trasferire in veste virtuale. Beh, anche in questo caso sono rimasto molto deluso, siamo alle solite, dopo 15 minuti di gioco sono costretto a ridurre il volume del televisore per evitare che mi esploda il cranio... Fortunatamente le musichette di sottofondo sono molto carine e variano in base allo stage in cui di volta in volta si gareggia.

Intelligenza Artificiale

Per quanto riguarda l'intelligenza artificiale finalmente ecco un gioco dove si vede qualche novità... Le altre 4x4 non vagano a caso con l'unico obiettivo di battervi ma in questo caso effettuare sorpassi diventa una vera e propria sfida nella sfida...
Quando vi affiancate a un veicolo questo non esiterà a stringervi cercando di farvi fare un bel ruzzolone, comunque vi assicuro che si impara molto in fretta a dare lezioni di prepotenza stradale ;)

Considerazioni finali

Un buon gioco, discretamente innovativo che tratta un argomento fino ad oggi poco sviluppato dai produttori di software.

Luca A.

6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	5.5	7	6

Winning Eleven 5

L'ESPERTO

Rendering? Antialiasing? Abbiamo testato Winning Eleven 5 insieme a un esperto di computer grafica e modellazione architettonica, per cogliere aspetti tecnici che a noi, travolti dal gioco in sè, potevano sfuggire. Francesco Algostino, abituato a lavorare su wokstation grafiche ad elevata capacità di calcolo, è rimasto letteralmente affascinato dal dettaglio e dalla qualità della grafica del titolo Konami, ma non è riuscito a trattenersi di fronte a uno dei punti chiave del suo lavoro: le ombre dei giocatori, infatti, non cambiano intensità passando dalla luce alle zone d'ombra... Fatta questa osservazione, il nostro amico ha cominciato a fissare lo schermo con insistenza, estraniandosi dal contesto. L'ultima volta che l'abbiamo visto stava iniziando il secondo tempo di Turchia - Sud Corea contro la sua ragazza. Nonostante un inizio favorevole accusava la pressione avversaria in maniera preoccupante. Pare che non abbia più criticato le ombre, impegnato a difendere l'1-0.

PS2

Prodotto da: Konami
Sviluppo: Konami
Giocatori: 1-8
Supporti: Analogico, MultiTap
Miglior caratteristica: Quasi tutto. Il comando analogico a 360°
Peggior caratteristica: I comandi volutamente lenti
Web Site: www.kcetokyo.com

Ragazzi. Ragazzi. C'è. L'ho visto. Ci ho giocato. E sta per arrivare nelle vostre golose Playstation 2. Winning Eleven 5. Così bello che mi ripeto: HO GIOCATO A WINNIG ELEVEN 5.

Prima di tutto è opportuno fare una dovuta premessa: ho avuto, si, la possibilità di visionare, e giocare ovviamente, Winning Eleven 5 per Ps2. Ma solamente nella versione giapponese. Solamente si fa per dire. Ho giocato solo con quella. Per la versione europea, con titolo ancora da definire, i tempi si preannuciano più lunghi. La tentazione era troppo forte, spero mi capirete. In ogni modo, vorrei essermi spiegato bene. Non è una preview: si tratta proprio della mitica versione giapponese, l'unica sinora in circolazione.

La prima grande realizzazione per la seconda generazione di questo prodotto, assolutamente imperdibile. L'occasione è storica. Non seguirò nemmeno i canonici standard delle mie recensioni: non mi dilungherò più di tanto sugli aspetti tecnici.

Perchè?

Perchè è totalmente inutile per un gioco come questo. È granitico, inattacabile alle critiche. È talmente rodato da apparire perfetto. E perfetto lo è davvero, sia dal punto di vista grafico e sia da ogni altro punto di vista. Il potente motore della Ps2 è messo a dura prova dalla simulazione in tre dimensioni di questo gioco, realistica all'ennesima potenza. C'è il ritmo, l'azione, il movimento. Volete proprio che vi dica un difetto? Mi devo mettere d'impegno, però. La prima pecca che mi salta al naso è il commento. È troppo facile, però, viste le premesse. A onore del vero, non posso ancora dire se, e come, il commento per la versione italiana del gioco sarà migliore di quello giapponese che mi ha tenuto compagnia durante le lunghe sessioni di gioco. Non me ne vogliano i giapponesi e tutti i fan del Sol Levante in genere, ma il commento in madrelingua giapponese mal s'adatta a un gioco del calcio come questo. Non penso che per il nostro paese la situazione possa migliorare più di tanto, ma, senza dubbio, potrete capire qualche cosa di più del sottoscritto. In generale, non sono amante dei commenti di sottofondo, penso l'abbiate capito.

Il limite minimo che possiamo riscontrare è quello della franchigia: non tutti i giocatori avranno il nome reale. Ce ne saranno alcuni dal nome buffissimo. Per potere chiamare i giocatori con il vero nome, c'è chi ha pagato di più. Non basta però avere i soldi e i nomi in licenza. Bisogna avere cuore, e il cuore nel mondo dei videogiochi si chiama grande maestria grafica. E qui ce n'è a pacchi. Cuore, passione e sudore. La somiglianza con i modelli reali sarà così elevata da rendere un'inezia questo piccolo limite.

Non posso che accodarmi all'entusiastico commento della preview di Luca, apparsa nello scorso numero della nostra beneamata rivista. Il secondo, per intenderci. Per tutti coloro che, col-

Tutto da gustare il libretto di istruzioni di Winning Eleven 5, ovviamente in giapponese. Tra gli ideogrammi compaiono parole inglesi e, come si vede a sinistra, addirittura l'italianissimo "fantasista". Decisamente interessanti anche le facce dei commentatori in lingua originale. Se volete capire come funzionano i comandi, invece, avete sbagliato posto. Molto meglio il sito, tutto in italiano, www.wegrinta.it.

pevolmente, hanno dimenticato di acquistarla, mi permetto di ripetere che questo imminente prodotto è di gran lunga il migliore gioco di calcio e sul calcio che possiate trovare in circolazione. Non è solo una spettacolare simulazione del "gioco più bello del mondo" ma offre anche una gamma di interazione che la concorrenza non può vantare in alcun modo. Come ISS Pro per Ps1, Winning Eleven 5 è uno dei giochi più customizzabili che esista. È una vera rinascita per la KONAMI che ha ciccato la prima uscita per Ps2. Non è un mistero che ISS Pro per PS2 non abbia sollevato i giudizi entusiastici che questo prodotto è destinato a produrre. Non vorrei fare nomi ma un mio amico, nel segno del pallone, ha perso almeno mezza giornata a personalizzare con le fattezze di tutti i nostri compagni pallonari. La sua sua squadra di WE5 gira il mondo con la nostra squadra, di per sè fortissima, che, grazie anche alla sua indiscussa abilità, vince, stravince e convince ovunque. In tutti gli stadi disponibili nel gioco, intendo. Sono quattro. Non molti, ma almeno c'è San Siro: la "Scala del Calcio" è resa alla perfezione, realistica e ribollente di tifo e calore. I campi di gioco sono controllati da un'intelligenza artificiale in grado di rendere gli sfondi molto aderenti, quasi riempiendo gli spalti in funzione dell'importanza della partita. Degli aspetti sfaccettati della realtà calcio, troverete tutto in questo gioco. I programmatori hanno tenuto anche conto dei lati deleteri della passione del calcio. Come ben sappiamo, gli animi dei tifosi sono sempre accessi. Così accesi da sfiorare la rissa o lanciare i pestiferi fumogeni. Trattasi di oggetti del tutto beceri e inutili ai fini della più basilare scenografia. In più puzzano, fanno lacrimare gli occhi e causano una spessa nebbia mefitica che stagna per qualche minuto sul campo, diradandosi con l'andare del tempo. C'è anche questo in Winning Eleven 5. Non ho parole. Torno a parlare da scafato commentatore. Il gioco è molto avvincente e dinamico. La disposizione dei tasti è totalmente personalizzabile e il comando analogico, pur non agevolando il principiante, spalanca la porta per una massiccia immissione di creatività, fantasia e imprevedibilità. A costo di inanellare sconfitte su sconfitte, giocate, se potete, con i comandi analogici sin da subito. Impiegherete un'ora in più a diventare perfetti giocatori di Winning Eleven 5, ma la fatica sarà ampiamente ricompensata. Anche perchè ci giocherete così tante ore... Consideratelo un training, un vero allenamento come i veri calciatori. A una massima impressione di realtà, precisa e drammaticamente vera, contribuisce anche un certo ritardo nei comandi. Non sono fulminei, ma questo non è un caso o, peggio, una banale dimenticanza. Penso ci sia dietro una precisa scelta, volta a rendere ancora più avvincente il gioco. Chiunque abbia tirato quattro calci a un pallone, sa che non sempre la palla si muove nella direzione voluta. Anzi, quasi mai, vabbè glissiamo. Questo è un altro passo verso la perfezione, che questo gioco giunge a sfiorare. Le opzioni di gioco sono infinite e il sistema multiplayer, attraverso il multitap, è in grado di accogliere fino a otto agguerriti giocatori. **Davide**

Inzaghi che fa Goal... Inzaghi che fa Goal... Inzaghi che fa Goal e la curva esulta. Questa è stata la canzoncina che ho cantato quando dopo un'azione di contropiede guidata da soldatino Di Livio sulla fascia destra, il Pippo nazionale insaccava la palla nella rete della Turchia guidata dal nostro caporedattore Lorenzo in quel di San Siro... Allora, devo dare un giudizio al gioco? Beh, molto semplice: è la migliore simulazione a cui ho avuto modo di giocare. La grafica è spettacolare, il realismo è notevole e l'atmosfera incredibilmente avvolgente. L'unica pecca forse è da indicare proprio nella difficoltà. Cerco di spiegarmi meglio. Quando avete la palla tra i piedi potete fare veramente di tutto e questo, almeno per le prime ore di gioco, risulta quasi un limite (sembra un controsenso ma invece è proprio così).
Ho trovato geniale la possibilità di sfruttare il comando analogico con passaggi che possono essere effettuati a 360°. Questo permette di creare trame di gioco sempre nuove sfruttando tutta la vostra fantasia. Non ci resta che attendere la versione Europea. **Luca A**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	7	7	9

Onimusha: Warlords

Prodotto da: Capcom
Sviluppo: Capcom
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: La grafica entusiasmante
Peggior caratteristica: Troppo breve!
Web Site: www.capcom.com

PS2

Se Dino Crisis è Resident Evil coi dinosauri, Onimusha è Resident Evil con le spade. Almeno è quello che ho pensato, ben due anni fa, quando ho visto i primi screenshot di questo gioco, mentre ancora lo sviluppavano per Playstation. Avevo ragione solo parzialmente. E' vero, c'erano molte somiglianze con il titolo di punta della serie horror della Capcom: personaggi in grafica 3-D su sfondi renderizzati, controlli quasi identici, alcuni rompicapo bastardi, la possibilità di assumere il controllo di personaggi diversi durante alcune fasi del gioco.
Fortunatamente, Onimusha supera la classica formula di R.E. sotto parecchi aspetti. Basta dare un occhio alla grafica. Vero è che, parlando di PS2, il minimo che ci si possa aspettare è un impatto grafico d'effetto, ma, ragazzi, non credevo proprio che gli sfondi renderizzati potessero arrivare a essere così belli. I dettagli e i colori sono incredibili e le piccole animazioni di contorno, come il movimento dell'acqua e il suo aspetto, sono davvero stupefacenti.
Eguale apprezzamento meritano i modelli 3D dei personaggi con i loro tanti, ma davvero tanti, poligoni. E poi c'è la giocabilità, abbastanza diversa da quella di R.E. ma non meno soddisfacente. Vedrete se non è egualmente divertente affettare le orde di cattivi putrescenti piuttosto che sparare loro addosso. Per non dire del sistema di potenziamento delle armi che rappresenta di certo un miglioramento.
Peccato però che Onimusha sia molto breve. Di sicuro qualcosa non quadra se un gioco che hai aspettato per anni può essere facilmente concluso in tre ore, anche se si tratta di tre ore fantastiche.

Ryan

Con soltanto un paio di misteri da risolvere, Onimusha è fondamentalmente un gioco d'azione sempre elementi mozzafiato. Gli ostacoli, succhiare anime e manovrare in sidestep rendono i combattimenti senza respiro e molto più impegnativi rispetto a Resident Evil in difficoltà media. Invece, una vera delusione è la storia: è triste vedere che dopo le avvincenti story-line di Resident Evil, alla Capcom vengano fuori con questa scontata trama tipo salva-la-principessa. E poi il gioco è troppo corto: la prima volta l'ho finito in 4 ore. Mi consola che, nell'attuale mare di titoli mediocri per PS2, questo sia comunque uno dei migliori in circolazione.

Mark

Ok, cominciamo dalle cattive notizie: Onimusha dura appena quattro ore. Ma, in fin dei conti, anche Metal Gear Solid finiva presto. Le buone notizie, invece, sono che Onimusha presenta dei personaggi veramente affascinanti, ottimi sfondi e qualche effetto sonoro evocativo. Alcuni dei personaggi del gioco sono basati su figure storiche realmente esistite, cosa che aiuta ad immergersi meglio nell'avventura. I rompicapo sono veramente devastanti, e per niente gratuiti come nella serie di Resident Evil. Il potenziamento delle armi è abbastanza bello da vedere, dato che assumono nuove forme ogni volta che si esegue l'upgrade e l'azione fila che è un piacere, almeno finché non incontrate sulla vostra strada questi zombi straboccanti di vermi. Mi piace davvero.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	8	7	6

Star Wars: Starfighter

Prodotto da: LucasArts
Sviluppo: LucasArts
Giocatori: 1
Supporti: Vibrazione
Miglior caratteristica: Missioni a più livelli davvero divertenti da giocare.
Peggior caratteristica: Grafica deludente.
Web Site: www.lucasarts.com

PS2

Sulla scia di Battle for Naboo per N64, Starfighter vi farà davvero apprezzare la potenza della PS2. Le continue comunicazioni audio tra il vostro pilota e gli alleati vi guideranno pittorescamente attraverso ciascuna missione, e il gioco non si impantanerà con dozzine di astronavi sul monitor. Sebbene la storia sia soltanto un pelo al di sopra del pretesto, la giocabilità è le migliori che si possano trovare nei titoli di Star Wars per console, con obiettivi intuitivi e controlli di volo abbastanza immediati, oltre alla possibilità di dare ordini ai vostri alleati. Le missioni sono abbastanza equamente suddivise tra modalità terra e spazio e ad un certo punto bisogna anche volare attraverso una stazione spaziale nemica (troppo figo!). Molta delusione ho provato sia per il frame-rate, disarmante al punto che spesso ho avuto l'impressione che il gioco si bloccasse, sia per il mediocre aspetto del terreno, a tratti orripilante. Si potrebbe imputare questa mancanza all'hardware sostanzialmente nuovo se non esistessero giochi che appaiono parecchio migliori di questo. Se avete giocato con le simulazioni di Star Wars per PC, non resterete certo impressionati visto che questo titolo per PS2 non presenta alcuna novità e per di più quelli che usano il joystick potrebbero lamentarsi dei controlli. Nondimeno, Starfighter ha un bel po' di missioni molto belle che rendono il gioco gustoso da giocare, anche per quelli che non sono grandi fan del genere. I possessori di PS2 dovrebbero considerare questo gioco come una tregua rispetto alla recente mitragliata di giochi mediocri, a prescindere che abbiate seguito questa serie su console o meno.

Jonathan

Starfighter non è certo la killer application PS2 che stavo aspettando. Quello che si vede, oltreché insipido, è poco definito, specialmente durante i livelli sui pianeti, e le missioni, in questo caso, non sono niente di speciale. Infine, le partite soffrono delle croniche debolezze del genere lotta-nello-spazio: cominciano facili, durano un po' troppo, diventano incredibilmente toste verso la fine, costringendovi a ripeterle più e più volte. Proprio opprimente. Comunque Starfighter ha anche un bel po' di cose positive. Quando vi arrivano addosso nugoli di nemici vi sentite davvero parte di una battaglia campale, in ossequio alla dimensione epica dei film. Insomma, divertente ma pieno di difetti.

Crispin

Se c'è una cosa in cui riesce questo gioco è di farvi sentire davvero nel bel mezzo di una battaglia epica. Il numero di colpi laser che scintillano contemporaneamente sullo schermo è stupefacente, ma ha un prezzo: la velocità di gioco spesso precipita durante le missioni sui pianeti e ci sono parecchi difetti grafici che semplicemente non ci si aspetta da un gioco per PS2. Con tutti quei nemici, inoltre, si muore troppo spesso, cosa che rompe abbastanza perché bisogna ricominciare da capo missioni lunghe e difficili. Ma se avrete pazienza, riuscirete ad aver ragione di questa corsa frenetica e adrenalinica.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	9	5	6

Point Blank 3

Tutti sanno come funziona Point Blank. E'arrivato alla terza puntata, é uno degli arcade più famosi e gettonati. Per questo abbiamo sacrificato un paio di immagini per mostrarvi la pubblicità americana di Point Blank, pubblicata su EGM USA numero 142. Un water, una pistola Guncon, tre mire di Point Blank, e il gioco é fatto. Come se non bastasse, il commento é laconico: "Aim is everything", la mira é tutto...

Prodotto da:	Namco
Sviluppo:	Namco
Giocatori:	1-2 tutti quelli che volete
Supporti:	Pistola
Miglior caratteristica:	Il torneo e le gare a squadre
Peggior caratteristica:	È un gioco per soli appassionati, meglio se accompagnati
Web Site:	http://www.namco.com

È necessario fare una doverosa premessa. Questa recensione, per le prime righe, è rivolta a tutti coloro veramente appassionati ai giochi del genere. Sto parlando di quelle persone che impazziscono davvero di fronte ai giochi con la pistola. Benvenuti. Questo gioco è tagliato per voi, davvero. Vi farà impazzire una volta di più, anche perché, rispetto alle edizioni precedenti, si presenta ancora più raffinato ed entusiasmante. Don e Dan vi accompagneranno attraverso una serie enorme di livelli, dalle ambientazioni più disparate. Bisogna avere un'ottima mira, una buona sensibilità e una notevole velocità di mano. Ci saranno livelli in cui sparare all'impazzata, incuranti dei colpi sprecati, e altri schemi in cui sarà richiesto un solo colpo, il più preciso e fulmineo possibile. La grafica è soddisfacente, per essere un gioco di questo tipo. Ma la grafica, in fondo, è l'aspetto meno interessante di Point Blank 3. I comandi sono precisi, soprattutto se si ha la pistola a disposizione. Va detto, però, che anche il semplice joypad se la cava egregiamente. Le musiche dei menù di partenza tendono a essere piuttosto ripetitive, mentre quelle dei vari livelli, calibrate sullo scenario che le ospita, sono decisamente riuscite. Il sistema di conteggio dei punti terrà conto della precisione, della velocità e della quantità di colpi impiegata per raggiungere lo scopo. Le finestre di dialogo sono coloratissime, ma risultano poco chiare e molto confuse. Tra le varie modalità mi permetto di consigliare il torneo a squadre e la solitaria ed estenuante lotta di resistenza. Torniamo al preambolo. Comprate questo gioco solo se amate alla follia il genere. Ve lo dico io. Il discorso cambia per tutti gli altri. Sto parlando di voi, curiosi e onnivori giocatori innamorati della PS e di ogni suo gioco, bello o brutto che sia. Giocare da soli a questo gioco è uno stillicidio: la longevità è pressoché minima. In buona sostanza, cercate di affittarlo con i vostri amici. Questa soluzione, infatti, vi garantirà qualche ora di puro spasso. In caso contrario, però, vi avverto che la spesa non vale il prodotto, che rimane, in ogni modo, interessante. Se NON amate il genere, in conclusione, risparmiate i soldi per un gioco che veramente vi possa prendere. Questo qui, ahinoi, è un gioco per soli fan, duri e puri. La mia votazione mediazione tra il voto del giocatore incallito (7) e di quello occasionale (5). **Davide**

6.0

Questo è uno di quei giochi in cui il rapporto qualità/prezzo è davvero fondamentale... Siete ricchi, usate la PlayStation solo il fine settimana quando i vostri amici vengono a trovarvi? Beh, allora potete anche spendere un centone per arricchire la vostra ludoteca con questo gioco. Grazie alla modalità 'torneo' il divertimento per un paio di serate è davvero assicurato. Siete poverelli? Usate la PS1 solo quando volete rilassarvi dalle fatiche lavorative? Beh, allora Point Blank 3 non fa per voi. **Luca A.**

5.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	6	6

Digimon World

Prodotto da:	Bandai
Sviluppo:	Bandai
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Cosa?
Peggior caratteristica:	A scelta: il sonoro, la trama, i comandi, tutto il resto...
Web Site:	www.bandai.com

Quando vedo giochi del genere mi fermo sempre a riflettere. Non mi spacco la testa, intendiamoci, ma ci penso su. Questo gioco è il prodotto commerciale per eccellenza: ha un forte impatto sui giovanissimi, gode di una massiccia propaganda pubblicitaria; vive anche della luce riflessa del prodotto speculare: i Pokémon. Pare che in America ci siano usciti matti, per questi DIGItal MONster. Come e più dei POcKEt MONster. A questo punto io mi chiedo: se avessi dieci o dodici anni impazzirei per queste bestioline molto ben studiate? Mi piacerebbe un gioco del tutto inutile come questo? Riuscirei a non ascoltare il sonoro osceno? Riuscirei a superare lo scoglio dei comandi difficili, dell'inesistente giocabilità, della trama, tenuta insieme per miracolo? Io, che non ho più dieci anni, mi sento di assicurare che questo gioco è terrificante, inutile, quasi nocivo. E' lento, senza idee e ha una grafica appena sufficiente. I combattimenti tra i Digimon, che, in teoria, dovrebbero costituire il succo del gioco, si riducono in un fitto dialogo di suoni gutturali e di cinguettii faceti, mentre le differenti mosse a disposizione non si distinguono in nessun modo. In questi casi è meglio lasciare che il proprio mostriciattolo perda. Meglio perdere che vincere questi combattimenti caotici e cacofonici, disordinati e stucchevoli. La melassa buonista della trama mi è del tutto indifferente. Sarete degli allenatori di Digimon, risucchiati nel mondo digitale; il vostro compito, molto fantasioso, sarà quello di radunare tutti gli altri mostri nella città principale. Dovrete parlare con loro, facendo leva sui loro sentimenti. Per parlare con le care bestiole, dovrete prima sconfiggerle in regolare duello. A scriverla, la trama, è molto più complessa e interessante. Mi sembra di avere detto tutto. Mi rivolgo ai genitori, o a tutti quelli che hanno intenzione di investire parecchi soldini in questo gioco: non compratelo, per nessuna ragione, passate alla concorrenza di Pikachu e allegra brigata, almeno il loro gioco è fatto meglio. Non affittatelo, non vale neanche il costo del noleggio. Vi direi anche di non esagerare con i pupazzi. Ma questa è un'altra storia.

Davide

Bella... Bella, bella, bella... Bella cag..a! Non ricordo nulla di così fastidioso, pesante e odioso come una partita a questo gioco. Mi sono imposto di resistere il più possibile davanti al televisore sperando che, a un certo punto, apparisse la scritta: "Questo è uno scherzo" ma purtroppo niente da fare. Per riprendermi, ho dovuto giocare diverse ore a Final Fantasy IX e adesso lo shock è passato, ma che paura...

Luca A.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	3	3	3

Le follie dell'imperatore

Prodotto da: Disney Interactive
Sviluppo: Argonaut
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Cosa?
Peggior caratteristica: A scelta: il sonoro, la trama, i comandi, tutto il resto...
Web Site: www.disney.it/DisneyInteractive

Durante l'era delle console si sono alternati sui nostri "minischermi" numerosi giochi basati sui film Disney destinati invece al grande schermo. A dispetto del successo costante del film i giochi hanno riscosso varie fortune. Tutti ricordano con affetto "Tarzan" per PS, ma vorrebbero dimenticare il più recente "A Bug's Life". Per fortuna, l'ultimo lavoro di animazione della Disney diventato gioco per Playstation, "Le follie dell'Imperatore" appartiene alla categoria dei giochi che si ricorderanno con piacere dopo averci giocato per qualche tempo. Basandosi sulla storia del film, il gioco vi proietta nei panni di Kuzco, l'imperatore mutato in lama (quel buffo animale che sputa di continuo) che durante il suo cammino incontra un robusto contadinotto di nome Pacha con il quale attraverserà i vari livelli di questa bizzarra avventura. Volendo trovare similitudini con altri platform per PS, quella con la trilogia di Spyro è probabilmente la più calzante. Kuzco si muove esattamente come il vostro dragone viola preferito e la telecamera lo segue nello stesso modo. Questo non aiuta ad amare questo gioco dal primo minuto vista la spiacevole sensazione di Dèja Vu, ma se tenete duro fin dopo i primi due livelli troverete qualcosa di genuinamente originale. Kuzco, infatti, è capace di mutarsi, bevendo una pozione, in vari animali come tartarughe o conigli, dando al gioco una sostanziale differenza dai platform tradizionali. Inoltre, non tutti i livelli sono in puro stile platform, ma cambiano da situazione a situazione dando al gioco una piacevole sensazione di una cosa mai uguale a se stessa. Per esempio, dopo aver bevuto una delle famose pozioni, Kuzco, tramutato in tartaruga, si cimenta in una corsa su un percorso accidentato avendo come avversario un robusto giovanottone superveloce. Un'altra situazione da cui è difficile uscire è quando il nostro lama cade nel bel mezzo di un branco di pantere nere e deve correre come non mai per non farsi sbranare. Indovinate chi riuscirà a salvarlo? Avete indovinato: voi, pestando forsennatamente sui tasti del vostro joystick. Scaldatevi bene i muscoli del braccio destro altrimenti vi verranno i crampi a furia di pestare. Il gioco, sostanzialmente, consiste nel collezionare monete, trovare aree segrete e, importantissimo, trovare oggetti speciali che aprono porte e consentono a Kuzco di accedere a nuove aree.

E' facile, durante il gioco, incontrare, come per gli altri giochi Disney, alcuni spezzoni del film, riconoscibili dall'altezza ridotta delle immagini tipica del grande schermo.
La grafica del gioco è quella dei cartoon: non male, ma neanche eccezionale.
Tutto sommato questo gioco non vincerà alcun riconoscimento per la grafica. L'audio, invece, è buono: tutti i personaggi del gioco parlano, e lo fanno con gran senso dell'umorismo consapevoli come sono di essere personaggi di un film. La musica è ben bilanciata con pezzi di chitarra che sottolineano i punti salienti dei vari livelli, senza però risultare eccessivamente invasiva e distrarre dal gioco
Complessivamente, "Le follie dell'Imperatore" è il gioco che ti aspetti: tanto divertimento e una perfetta identificazione con il film. Non è uno dei giochi più difficili che abbia mai visto, tant'è che un giocatore accanito ed esperto può completarlo in una sola notte. E' evidente che il gioco è stato pensato per lo stesso pubblico del film della Disney: i bambini.

Roberto

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	8	7	6

Mort the Chicken

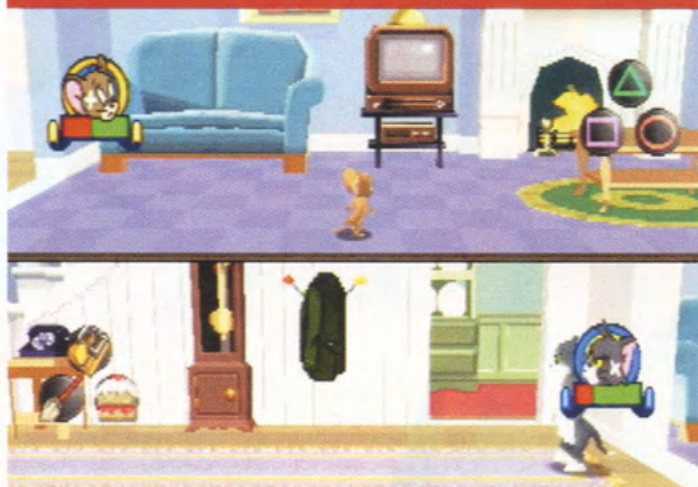
Prodotto da:	Ubi Soft
Sviluppo:	Crave
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	La grafica, gli effetti, i pulcini pigolanti
Peggior caratteristica:	Non chiamarsi galline in fuga...
Web Site:	www.ubisoft.it

È un vero peccato che Crave non abbia avuto la licenza originale del cortometraggio da cui questo gioco trae chiara ispirazione. Davvero. Avremmo avuto tra le mani un prodotto dalle caratteristiche chiare e solide. Mort the Chicken, ahilui, appare come un fratellino minore della più rinomata e famosa franchigia. Manca poco, proprio poco: ma è questo nonnulla a scavare la fossa tra il bel gioco e il gioco definitivo, memorabile, della serie "lo racconterò ai nipoti, attorno al fuoco". La grafica è azzeccata, non avanza a scatti e non ha troppe quadrettature. L'accelerazione grafica per questo gioco 3D c'è e si vede, le inquadrature ritagliano fette di emozione e coinvolgimento puro. Ma ovunque si avverte la mancanza di qualcosa, la ciliegina sulla torta, il cacio sui maccheroni. Non voglio criticare a oltranza: sono solo esigente perché questo è un bel gioco, mi è piaciuto e ci ho giocato a lungo. Con me, Mort ha salvato, a furia di beccate e zampate, il suo pollaio dai misteriosi esseri alieni che minacciavano la serena esistenza dell'aia. Per questo sostengo che poteva essere ancora più bello. Il sonoro è pulito, senza troppe invenzioni o pericolose deviazioni verso l'assurdo. La gamma di movimenti è ampia: il pollo, anche se per pochi secondi, può addirittura volare. I comandi rispondono bene e hanno una precisione rara di questi tempi. Vedrete che, in determinati frangenti, tutta questa precisione tornerà utile. Coraggio, comprate questo gioco perché la sorte di una tonnellata di zampette e piumette gialle di pigolanti pulcini attendono il vostro aiuto; conducete l'eroico Mort nella Grande Impresa. Coraggio. Il gioco prende.

6.5

Davide C.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	5	7

Tom & Jerry in Casa Dolce Casa

Prodotto da:	Ubi Soft
Sviluppo:	NewKidCo
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Il sonoro e la precisa ambientazione
Peggior caratteristica:	Poco coinvolgente, soprattutto se giocato da soli
Web Site:	www.ubisoft.it

Ancora un prodotto NewKidCo. Questa volta però la licenza appartiene alla Warner, che mette sotto contratto due fra le sue stelle più famose e importanti: Tom e Jerry. Capita, anche ai grandi divi, di non interpretare al massimo il proprio ruolo. Questo è il caso dei due, sempre in bilico tra l'odio e l'amore. Non sembrano avere dato il meglio in questo gioco. Buona parte della colpa, però, va messa in conto ai programmatori, che sembrano molto più interessati a ricostruire delle ambientazioni da cartoni animati, piuttosto che conferire al gioco un buon livello di godibilità. Le due star sono disegnate molto bene, le zone della casa anche, il sonoro, poi, è senza dubbio coinvolgente. I suoni sono quelli dei cartoni animati che tanto ho apprezzato, e apprezzo. È la modalità di gioco che proprio non mi convince. Giocare da soli è davvero un'impresa. Mi spiego. Lo schermo, durante la partita, è tagliato a metà, nel senso orizzontale. La parte inferiore è dominata dalle azioni e dai movimenti di Tom, quella superiore dal suo avversario. Nella propria metà, campeggiano: la barra di salute e l'armamentario a disposizione per battere, letteralmente, l'avversario. Lo sviluppo è così dinamico e veloce da non garantire un continuo e perfetto controllo del rispettivo personaggio. Con queste premesse, giocare da soli contro il computer diventa ben presto noioso. La situazione cambia quando i giocatori sono due, ma in questo caso aumenta la confusione. E anche il divertimento, certo. La strategia, citata nella presentazione del prodotto, va a farsi benedire. I comandi sono molto duri e poco precisi, nelle varie stanze della casa c'è una limitata gamma di movimenti e interazioni con l'ambiente. I vari livelli, infine, tendono a essere molto simili. Mi sarei aspettato di più. Molto di più.

4.5

Davide C.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	4	3

Tigro e la caccia al miele

Prodotto da: Ubi Soft
Sviluppo: NewKidco
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: La leggerezza e l'ottimo sonoro
Peggior caratteristica: E' troppo facile!
Web Site: www.ubisoft.it

Ubi Soft ci propone quest'ennesimo prodotto Disney Interactive, in cui la grande casa americana, ormai una multinazionale, rinfresca un mito per i più piccini: Winnie the Pooh e la sua allegra brigata di teneri animali, in grado però di parlare e camminare a due zampe come tutti noi. In questo gioco, dovrete impersonare il più buffo di tutti gli amici del bosco, Tigro, la tigre. Il buffo peluche a strisce, animato dalla fantasia di Cristopher Robin, si offre d'aiutare l'amico Winnie, cercando il miele per la festa che l'orsetto sta preparando. Il vostro compito, in questa avventura 3D, sarà quello di raccattare quanti più vasetti possibile, sfruttando le qualità atletiche nel salto di Tigro. La grafica è molto curata, anche se talvolta i personaggi appaiono troppo squadrati, soprattutto se visti in primo piano. Il gioco è fluido e dinamico, la visuale varia di continuo, non appiattendosi mai su un'unica inquadratura. I comandi rispondono in maniera dignitosa. Il sonoro è molto curato e anche i dialoghi in italiano appaiono verosimili. È un gioco Disney, non dimentichiamolo. E' un gioco per i più piccoli, anche. È molto semplice. Molto carino. Molto tenero. Direi che la longevità è indirettamente proporzionale all'età del giocatore. Ancora un paio di dettagli. Sono molto belli i tre mini giochi che si possono scegliere nel menù iniziale. Pur essendo molto semplici, garantiscono nuovi spazi di divertimento per il giocatore. Bella anche l'idea di collezionare istantanee dal gioco che finiranno per comparire in un album, davvero speciale. Non è per nulla un brutto gioco, almeno se andate ancora alle elementari.

6.5

Davide C.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	6	6

Oro e Gloria - La strada per El Dorado

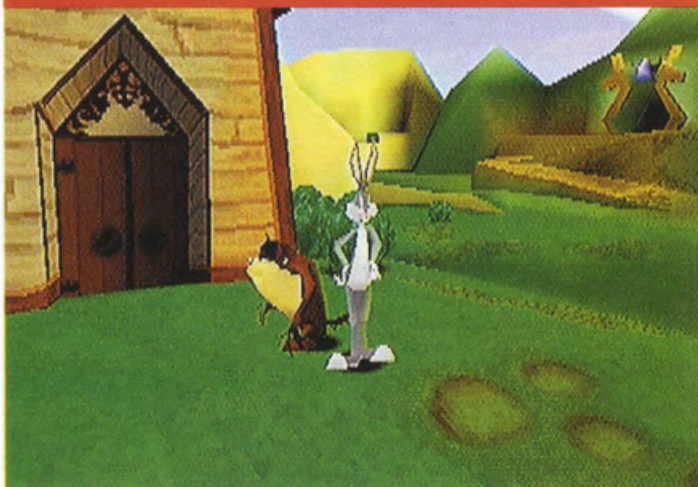
Prodotto da: Ubi Soft
Sviluppo: LSP Light & Shadow Production
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: La grafica, la trama, la voce dei personaggi
Peggior caratteristica: Il gioco fatica a decollare
Web Site: www.ubisoft.it

Era il pomeriggio di Santo Stefano, quando, pieno come un uovo, mi sono chiuso in un cinema per vedermi il lungometraggio da cui questo gioco prende il nome. Niente da dire, proprio un bel cartone animato. Bel ritmo, bei disegni, bei personaggi. Questo gioco rispecchia fedelmente quei caratteri positivi, aggiungendovi anche un'ottima grafica 3D. Quest'adventure si articola su otto livelli, piuttosto complessi e avvincenti. Dovrete condurre i due eroi, Tullio e Miguel, alla ricerca della mitica città dorata del Nuovo Mondo. Il gioco inizia in Spagna al tempo dei Conquistador, al tempo del più famoso di tutti: Cortés, dipinto qui come un bieco e cinico avventuriero. E Cortés è stato davvero così. Tullio e Miguel sono due ometti buffi e sfortunati e dalla camminata anomala e particolare, ripresa fedelmente nel gioco, tra l'altro. Gli scenari sono prerenderizzati e il cartone animato fa massicce intrusioni in questo prodotto, che ha anche mantenuto il doppiaggio originale. A dare voce ai due eroi, quindi, troviamo ancora il sarcastico duo Tognazzi Jr. e Gassman Jr. che era un elemento di forza del film e lo è anche per questo prodotto. I comandi sono semplici ma precisi e la possibilità d'interazione con il mondo circostante appare molto ampia. E' un gioco molto avvincente con un sonoro discreto ma efficace, ricco di sorprese e d'ironia. Si vede la bontà di questo prodotto proprio nella lunga distanza. Mi spiego. Il primo livello, ancora ambientato nel vecchio Mondo, è un preludio interessante a tutto quello che i nostri eroi dovranno affrontare durante la traversata e il lungo viaggio verso El Dorado. L'inizio è duro per tutti ma vi conviene resistere. Dovete resistere. Una volta sbarcati nelle Americhe, l'azione diventerà più serrata e intensa, la grafica esploderà di colori e dettagli, il sonoro rigurgiterà gorgheggi di fauna tropicale mentre la mitica città sarà un continuo e sfavillante bagno nell'oro. Peccato che non si possa grattarne via un po'. Bel gioco, davvero.

7.5

Davide C.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	7	8

Bugs & Taz in Time Busters

Prodotto da: Infogrames
Sviluppo: Artificial Mind + Movement
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Modalità cooperativa incredibile
Peggior caratteristica: Grafica datata
Web Site: www.looneytunes-games.com

Questo gioco rappresenta il miglior esempio di modalità cooperativa in un titolo PlayStation. Sorpresi? Beh, anche io sono rimasto sorpreso, ma lasciatevi dire che, quando ho provato questo titolo con un amico, siamo rimasti incollati al televisore per due giorni di seguito. Affrontare questo platform in singolo non è male, ma farlo con un amico significa buttarsi in un'esperienza ludica mai provata (risolvere gli enigmi in coppia è fantastico). Ogni giocatore prende il controllo di uno dei due personaggi, ognuno dotato di differenti abilità. La modalità a due non è presentata su schermo condiviso, ma i giocatori prendono alternativamente il controllo dell'inquadratura. Detto così potrebbe apparire limitativo, ma in realtà risulta molto intuitivo e, una volta fatta l'abitudine, vi chiederete perché nessuno ci abbia mai pensato prima. Come presentazione il gioco è ben realizzato: le animazioni sono ottime, i filmati sono divertenti (come ci si aspetterebbe da un titolo basato sui cartoni) e il controllo della telecamera è semplice. Inoltre il titolo è pieno di sotto giochi ben disegnati e assolutamente originali come situazioni proposte (versione cartoon dell'hockey, viaggi su tappeti volanti, ecc.).
Gli scontri con i boss, poi, aumentano la sfida per raggiungere la fine di un livello. Infine, ciliegina sulla torta, il gioco ha un prezzo molto più basso rispetto al normale catalogo per PS! Bugs & Taz non è perfetto, è vero: la grafica non è il massimo e un paio di mondi in più da esplorare non avrebbero guastato, ma la modalità a due è assolutamente fantastica.

Ethan

Dagli stessi sviluppatori di The Grinch (ehm, oops) arriva quest'ottimo platform. Per goderselo al meglio bisogna affrontarlo con un amico... perché è uno dei pochi platform che offre un'ottima modalità a due. Giocarlo da soli è divertente, anche se soffre un po' troppo per la struttura di base; gli oggetti da raccogliere, infatti, sono davvero troppi. Come The Grinch, anche questo gioco soffre di problemi di grafica, soprattutto per quanto riguarda la solidità dei poligoni (spesso le texture non combaciano perfettamente). Il design dei livelli e i sotto giochi, comunque, sono fantastici. Se avete un amico appassionato di giochi platform, dateci un'occhiata.

Chris

Considerando il prezzo di questo gioco, potreste spendere i vostri soldini in modi molto peggiori. Bug & Taz è un ottimo platform 3D dotato di una modalità a due davvero originale. Visto che Bugs Bunny e Taz hanno diverse abilità, il gioco di squadra è fondamentale per completare i livelli (del tipo Taz scava i buchi e Bugs ci salta dentro). L'animazione è discreta, le gag buone e il doppiaggio carino. Nel gioco in singolo dovrete costantemente passare da un personaggio all'altro e quindi l'esperienza tende ad annoiare, soprattutto perché, a dirla tutta, i livelli non sono molto vari. A ogni modo, si tratta di un buon titolo e di un platform di tutto rispetto.

Greg

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8	7

Darkstone

Prodotto da: Take 2 Interactive
Sviluppo: Delphine Software
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Giocabilità solida
Peggior caratteristica: Pessima grafica
Web Site: www.take2games.com

Se abbiamo imparato qualcosa dai titoli economici di Take 2 Interactive per PlayStation è che valgono quel che costano. Ma con Darkstone ci troviamo di fronte a un buon affare... sempre che si riesca a chiudere un occhio sulla pessima grafica. Darkstone è un ottimo GdR d'azione , una sorta di Diablo 3D, ma quanto a grafica fa proprio schifo. In questo senso ci troviamo di fronte a un gioco della prima generazione (se non peggio) e a volte l'azione su schermo diventa così confusa da lasciare a bocca aperta. Fortunatamente è possibile ruotare la telecamera, ma non sempre questa opzione torna utile in tutte le aree. Dopo un paio d'ore si comincia a fare il callo alla pessima grafica e il gioco diventa divertente. Basta avere pazienza e si può apprezzare il semplice sistema di puntamento automatico, veder crescere le caratteristiche del proprio personaggio e godersi la trama. Un altro punto a favore del gioco è che è possibile utilizzare otto diversi personaggi e il mondo da esplorare è davvero immenso. I dungeon sono un po' una rottura, soprattutto per il pessimo lavoro di illuminazione degli ambienti che rende quasi impossibile orientarsi. Fortunatamente c'è la mappa, ma non basta a evitarci seccature. Darkstone è una strana conversione dell'omonimo gioco PC; i Take 2 hanno fatto bene a portare questo gioco su console, ma i suoi limiti sono veramente pesanti, soprattutto nel reparto grafico. A conti fatti, se avete una trentina di mille lire che vi bruciano nel portafoglio e non sapete proprio a cosa giocare, compratelo.

Ryan

I mostri sembrano caccole su due gambe, i muri sembrano disegnati coi pastelli, eppure questo gioco, che sembra il cugino sfigato di Diablo, mi piace. Non è che sia un masochista, però c'è qualcosa in questo titolo che mi ha convinto a continuare nell'avventura. Forse è per vedere quanto sono buffi i mostri o quanto sono stupidi i dialoghi. O forse, la spiegazione più semplice è che sono uno di quei fissati che si divertono a cercare tutti gli oggetti e a trovare le combinazioni migliori. Non dimentichiamo che il gioco è pieno di personaggi, città e avventure da esplorare. La ricerca degli oggetti, quindi, diventa molto più complessa che in Diablo. Peccato che non sia altrettanto carino.

Kraig

Cavoli. Anche se costa poco, questo gioco non lo comprerei neanche morto. Primo perché i GdR tipo Diablo non mi sono mai piaciuti. Secondo, questo gioco mi ricorda il vero motivo per cui non ho mai toccato un GdR prima dell'uscita di Final Fantasy III per Super Nintendo: non ho voglia di sbattermi con menu e con manuali di istruzioni troppo complessi. Le impostazioni del gioco sono troppe e la pessima grafica, peggiore addirittura dei primi titoli per PSOne, non invoglia certamente a giocare. L'animazione dei personaggi è così scarsa che fa venire il mal di pancia. Suppongo che se vi piacciono i giochi tipo Diablo, Ultima e simili, magari questo vi attirerà un pochino. Altrimenti evitatelo.

Chris

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
1	4	4	4

Uefa Challenge

Prodotto da: Infogrames
Sviluppo: Infogrames
Giocatori: 1-4
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Se uno ama davvero tanto i giochi di calcio...
Peggior caratteristica: I caricamenti durante la partita
Web Site: www.infogrames.com

Prima di tutto parliamoci chiaro: Fifa (tutti i più recenti), Uefa Champions League e, ovviamente, il mitico e unico Winning Eleven 5 sono decisamente meglio di questo UEFA Challenge di Infogrames che sembra proprio non dover lasciare alcun segno nella storia dei giochi di calcio su PlayStation.
Tutto ciò per smentire il piano di marketing Infogrames, che voleva accostarlo nella mente di noi giocatori videoludici a un mostro sacro come ISS Pro Evolution.
L'inizio non è male, il filmato di presentazione è spettacolare, quasi una sigla TV: Luis Figo, Sonny Andersson, Stefan Effemberg, Oliver Bierhoff e Dwight Yorke ripresi in alcune delle loro azioni più spettacolari o significative, vogliono introdurvi a un gioco tutto ritmo e adrenalina... non sarà così!!!
Le immagini sono curate, realistiche e assai recenti (vedi colpo di testa di Bierhoff al Camp Nou di Barcellona), i gol meravigliosi, gli assist davvero geniali. L'ambiente appare subito come quello delle magiche notti di Coppa Campioni; vi emozionerete respirando l'atmosfera elettrizzante di campi simili a biliardi... illusioni!!!
La prima nota stonata viene dalla scelta della lingua. Le opzioni sono quattro: inglese, francese, tedesco e, purtroppo, olandese (...ma se li abbiamo pure buttati fuori dagli europei!!!).
Il menù, al contrario, appare molto funzionale: è facile raggiungere ogni meandro del gioco proprio partendo da questa prima schermata... molto pratico!!!
Oltre alla classica opzione sfida amichevole, che vi permetterà di scannarvi contro tutti i vostri amici, sono disponibili le opzioni Torneo, Stagione e Competizioni Internazionali.
La varietà di squadre disponibili é abbastanza buona: 125 divise in cinque gruppi, tra cui le grandi come Manchester United, Juventus, Real Madrid, le migliori nazionali d'Europa e del resto del mondo. Purtroppo, soprattutto per Infogrames, la grafica risulta trascurata e poco accattivante. L'ingresso dei giocatori in campo è imbarazzante, nonostante gli strombazzati 3000 poligoni per atleta, questi ultimi sembrano dei damerini impomatati con pettinature stile anni '30, facce tutte uguali e un portamento da finti molleggiati!
I movimenti, sempre scattosi, non hanno nulla di umano, tanto che le figure sembrano non avere contatto con il terreno.
Anche le parti filmate come le classiche esultanze dopo aver segnato un gol, risultano insignificanti e insensate; il bomber vi sembrerà euforico come se si fosse appena sfasciato i legamenti del ginocchio...
Dulcis in fundo i nomi di moltissimi giocatori non sono quelli originali. Sarà difficile esaltarsi in Champions League alla guida del Valencia, costretti a schierare alla mediana il fantomatico Desgeorges al posto di Didier Deschamps...
Cercando cercando siamo riusciti a trovare una qualità di U.E.F.A. Challenge, e cioé la possibilità di cambiare la configurazione dei tasti (tre opzioni): quante volte abbiamo gettato al vento un'incredibile palla-gol crossando per errore invece di tirare in porta?
Tutto sommato però un'opzione di configurazione non è abbastanza per un titolo da cui ci aspettavamo ben di più: anche i tempi di caricamento, prima ma soprattutto durante la partita, sono un insulto allo spirito stesso della nostra cara e immortale Play!
Tirando le somme questo UEFA Challenge non merita certo la zona Uefa... al massimo una stentata salvezza dalla serie B.

Nicolò

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	5	6	6

5.5

C-12 Final Resistance

La spada aliena si rivela molto utile negli scontri corpo a corpo.

Alla stazione potrete iniziare a usare l'arma secondaria della vostra mitragliatrice: il lanciagranate.

Prodotto da:	Sony
Sviluppo:	Studio Cambridge
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Azione e divertimento
Peggior caratteristica:	Poca varietà di nemici
Web Site:	www.scee.com

Ma tutti qui arrivano? L'universo a quanto si dice in giro sembra essere bello grosso ma chissà per quale motivo gli alieni decidono sempre di "parcheggiare" le loro astronavi sulla Terra e spazzare via noi poveri mortali. Ma che gli abbiamo fatto? Beh! Peggio per loro, come spesso accade, il genere umano ha un eroe disposto a sacrificare la propria vita per salvarci dalla distruzione. E' il caso di Riley Vaughan, valoroso luogotenente con la peculiarità di essere parte uomo e parte Cyborg. Corro troppo? Vi siete persi qualcosa? Ok! Allora Vi racconto tutto. Non è Superman, non è Terminator, non è Solid Snake... è Riley Vaughan! L'invasione aliena è iniziata e molti ardimentosi soldati sono già stati catturati e uccisi. Le milizie stanno velocemente sopperendo al nemico. Alla maggior parte dei prigionieri viene effettuato il lavaggio del cervello per poterli così "istruire" e utilizzare nei combattimenti contro i loro simili. Le tecnologie aliene sono incredibilmente al di sopra d'ogni strumento di difesa disponibile all'uomo. La sola e unica speranza è riposta in un uomo, metà Cyborg e metà umano. Riley Vaughan, questo il nome del soldato che controllate durante il gioco, è stato sottoposto a un intervento chirurgico estremamente complesso, nell'intento di impiantare un allestimento cibernetico in alcune parti del suo corpo. L'operazione sembra essere stata eseguita alla perfezione, l'occhio "scanner" bionico è ok e Vaughan sembra avere piena padronanza dei suoi nuovi "gadget". I test per accertarsi della sua efficacia non sono ancora stati conclusi e il tempo stringe, non è possibile aspettare oltre; il luogotenente Riley deve entrare in missione al più presto. Le probabilità di vittoria sono minime ma bisogna tentare, il soldato ha già dimostrato di sapersela cavare ottimamente anche in situazioni estremamente pericolose. Recentemente, infatti, guidò una spedizione di recupero prigionieri al fine di salvare il maggiore Dan Carter dalle grinfie Aliene. Dopo questa dovuta introduzione al gioco direi di passare dalla teoria ai fatti. Siete pronti a entrare in azione e rischiare la pelle?

Il gioco

Dopo l'introduzione praticamente inesistente mi ritrovo solo soletto tra le vie di una città deserta. Il clima è pesante, si respira un'aria di desolazione e distruzione. Automobili in fiamme ed enormi autoarticolati rovesciati sbarrano la strada e quasi ogni possibile passaggio. Sfrutto il momento di calma apparente per prendere confidenza con i comandi, gli spostamenti li realizzo con i classici pulsanti digitali o in alternativa usando il pad analogico di sinistra. Premendo il cerchio e compagni posso sparare, usare la spada aliena in mio possesso, accucciarmi e alcune volte arrampicarmi su

MILLENNIUM BUG? NO... CASSA BUG!

Durante la mia avventura videoludica in compagnia di C-12 Final Resistance ho potuto assistere a un insolito Bug (se così si può definire). Non preoccupatevi non v'impedirà di concludere il gioco. Provate voi stessi. Nei pressi della stazione, dopo solo cinque minuti di gioco, vi ritroverete con le due strade, quella a sinistra e quella a destra, sbarrate da carcasse di veicoli abbandonati. Provate ad arrampicarvi sulle auto; non ci riuscite? Beh! Certo, non è possibile! I programmatori non hanno considerato questa eventualità. Bene, ora cercate l'enorme cassa a forma di cubo. Spostatela fino alle vetture (a sinistra) che prima non riuscivate a superare. Salite sulla cassa e magicamente potrete attraversare l'ostacolo. Vi ritroverete dalla parte opposta dello sbarramento. Siete al confine estremo del livello. E ora? Come farete ora a ritornare indietro se non potete arrampicarvi sul tettuccio delle automobili? Eheheh!
(Scopritelo da soli).

E' rimasta solo più una finestra intatta, non si può ma provo a frantumarla ugualmente.

qualche ostacolo. Con mia piacevole sorpresa scopro che la levetta analogica di destra controlla liberamente la telecamera che riprende Vaughan (un po' come succedeva in Mario 64 per intenderci). Con i tasti frontali é possibile cambiare arma velocemente, agganciare (Lock-on) il nemico o commutare in modalità cecchino. I contatti con il quartiere generale della resistenza sono mantenuti grazie alla ricetrasmittente in dotazione al kit di sopravvivenza. Ogni tanto mi vengono fornite spiegazioni sull'utilizzo di oggetti e nuove armi disponibili durante l'avventura, ricorda vagamente l'effetto Codec dell'esimio Solid Snake ma nettamente meno suggestivo. Beh! Sembra proprio che le premesse per un gioco divertente ci siano. Vagando per i livelli del gioco ho l'opportunità di freddare parecchi nemici, cosa che mi rende alquanto felice, senza incappare in enigmi particolarmente complessi. Già perché in C-12 Final Resistance oltre a divertirsi si spara, e si spara di brutto! Questo è un elemento che dovete tenere ben presente. Se siete amanti delle avventure con molti "rompicapo" da risolvere questo titolo potrebbe lasciar-

vi l'amaro in bocca ma se privilegiate l'azione e il ritmo frenetico allora è indubbiamente il gioco adatto a voi. A fare da contorno ad una giocabilità eccellente c'é la grafica curata e piacevole. Le ambientazioni sono riprodotte con dovizia di particolari e rispecchiano fedelmente un paesaggio desolato e provato da recenti scontri a fuoco. Devo comunque ammettere che alcune volte vengono a galla alcune imprecisioni che potevano essere evitate con una più accurata analisi da parte dei programmatori. In ogni caso, nulla va a discapito della giocabilità e del divertimento. Se devo proprio trovare un altro difetto allora voglio avvertirvi che la varietà dei nemici incontrati lascia il tempo che trova, infatti si ha l'impressione di affrontare sempre gli stessi avversari (anche un po' troppo rimbambiti). Concluderei la recensione con un paio, ma non meno importanti fattori: il gioco è completamente localizzato in lingua italiana, cosa che non guasta mai e l'accompagnamento sonoro è davvero eccellente. Effetti e musica sono appropriati in ogni momento del gioco...

7.5

Luca C.

C-12, grafica discreta, sonoro più che dignitoso, interfaccia per l'utente abbastanza immediata... Tutte queste caratteristiche stanno a indicare che siamo di fronte a un titolo mediocre che si lascia giocare senza particolari pretese.

Personalmente non sono stato molto colpito dal gioco che risulta dai toni un po' troppo cupo... L'intento dei programmatori probabilmente era quello di far respirare subito agli utenti un'atmosfera futuristica e surreale ma a mio avviso tutto risulta troppo pesante.

Alcune fasi di gioco sono un po' lente e spesso è più impegnativo scervellarsi per capire come si raggiunge una determinata area, piuttosto che divertirsi a elimare un nemico.

Per quanto concerne l'intelligenza artificiale del nemico va sicuramente fatto un elogio alla Sony: scappare dagli avversari che vi hanno localizzato è particolarmente difficile.

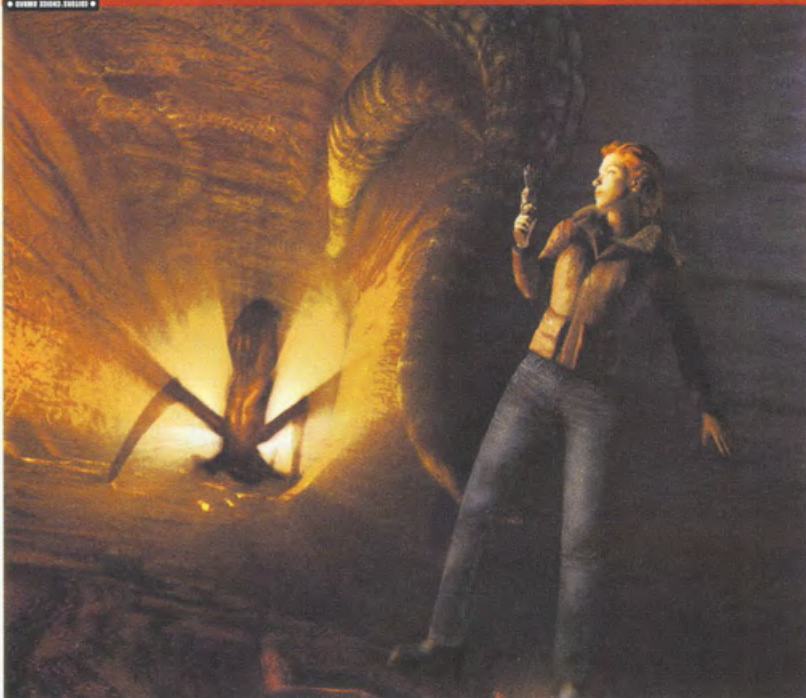
Molto spesso può capitare di cadere in clamorose imboscate e trovarsi circondati da cattivoni che vi attaccano seguendo precisi canoni strategici.

8.0

Luca A.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	6	7

EGM SILVER

Alone in the dark - The New Nightmare

Nata a Lexington, la bella Aline non ha ancora scoperto la vera identità del padre. La mamma, Marie Cedrac, non ha mai voluto svelargliela. Dopo un litigio le due si separano, Marie torna in Europa e Aline decide di terminare i suoi studi di antropologia a Boston. La speranza di scoprire il nome di suo padre svanisce nel febbraio del 1993, quando, in un incidente ferroviario, muore la madre e la speranza di scoprire la verità. Superato lo shock iniziale si immerge negli studi e, grazie a una fenomenale memoria unita a straordinarie intuizioni, si laurea in brevissimo tempo.

Prodotto da:	Infogrames
Sviluppo:	Darkwirks
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Grafica e sonoro davvero accattivanti
Peggior caratteristica:	In alcuni punti perde in originalità e personalità
Web Site:	www.aloneinthedark.com

La storia

Edward Carnby, il celebre investigatore del paranormale, è tornato! Proprio quando ogni speranza di rivederlo all'opera stava sfumando, eccolo fare ritorno sulle nostre console, più in forma che mai e con un look tutto nuovo. Già, perché il nostro eroe, oltre ad avere un aspetto decisamente più alla moda, impermeabile lungo da vero detective e capelli all'Antonio Banderas dei tempi d'oro, è diventato anche notevolmente più giovane e bello: mah! miracoli del mondo virtuale? Lasciamo stare la nuova immagine di Edward e procediamo con il gioco.

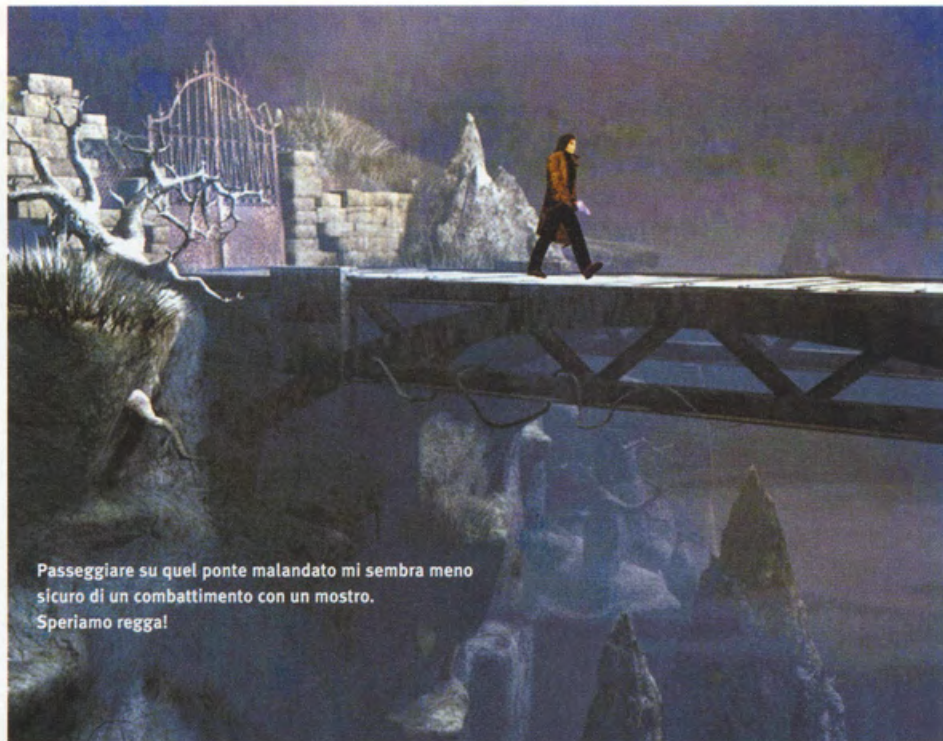
Diciamolo subito, doveva uscire un po' di tempo fa ma come tradizione vuole: gioco bello = ritardi di produzione. L'attesa finalmente è terminata e in redazione trovo fra il materiale disponibile uno dei titoli che più ho atteso da un anno a questa parte.

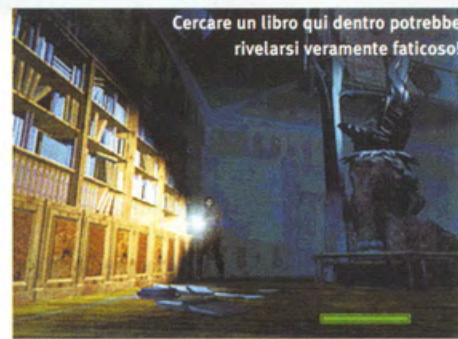
Dopo una lotta estenuante all'ultima parolaccia per accaparrarsi la recensione con il mio ormai ex amico e collega Maurizio "Mizio", riesco con un guizzo felino a impossessarmi dell'ambito malloppo. Guardandomi costantemente le spalle per timore di una ritorsione nei miei confronti, inizio a gustarmi il lungo, anzi, lunghissimo filmato introduttivo. Charles Fiske, il migliore amico e collaboratore di Edward, è stato ritrovato morto a Shadow Island, una misteriosa isola vicino alle coste del Maine sulla quale stava effettuando alcune ricerche. A quanto pare le indagini di Charles ruotavano intorno al ritrovamento di antichissime tavole che avrebbero il potere di liberare una pericolosa forza malvagia. Tutto potevano fargli tranne che assassinargli il collega! Carnby, infatti, è proprio arrabbiato ed è pronto a vendicare la scomparsa dell'amico dopo avere trovato il responsabile dell'omicidio. Come? Beh, è ovvio, accettando di completare il lavoro svolto dal defunto ex detective su Shadow Island. A bordo di un aeroplano diretto all'isola, Eddy, consentitemi di chiamarlo così, fa la conoscenza di un'incantevole ragazza, Aline Cedrac. Chissà perché a me non capita mai! Quando viaggio in aereo al mio fianco ho sempre un bambino rompiscatole e un'anziana signora che mi assilla con soporiferi racconti della sua passata gioventù. Vabbè, sorvoliamo. Dicevo? Ah, sì l'incontro tra i due, poco prima di atterrare accade l'imprevisto. Qualcosa, probabilmente una bizzarra creatura, "aggredisce" il velivolo e uccide il pilota, l'unica via di fuga è lanciarsi con il paracadute. I due non se lo fanno certo dire due volte e si gettano nel vuoto. Purtroppo, causa la loro incapacità di controllo durante la fase di atterraggio, finiscono ognuno in un punto diverso dell'isola. La vostra avventura esordisce qui, infatti, avete disponibili due scelte, la prima è affrontare l'imprevisto con Edward nella foresta, l'altra è selezionare Aline e cominciare il gioco cercando di scendere dal tetto di una gigantesca magione. Inutile dirvi che in base alla vostra scelta la vicenda si evolverà diversamente.

Il gioco

Appena "atterrati" sull'isola la prima cosa che salta all'occhio sono le stupende ambientazioni e le atmosfere tipiche dei racconti di H. P. Lovecraft. La cura dei particolari e degli effetti luce sono davvero da manuale. A proposito di luce, bisogna ammettere che c'è n'è davvero poca. In qualche stanza potete accenderla come fate a casa vostra semplicemente premendo un interruttore, ma, invece, sarete costretti a utilizzare la vostra torcia elettrica per riuscire a scorgere, nascosti negli angoli più bui, oggetti e creature malvagie. Inoltre, quando gironzolate, torcia alla mano, in stanze particolarmente oscure vi può capitare di intravedere qualche luccichio. Non allarmatevi, sono i riflessi provocati dal fascio di luce e indicano gli oggetti che potete raccogliere. Gli sfondi sono prerenderizzati e i personaggi sono poligonali, un abbinamento classico ormai e che ritengo continuerà a esistere anche sulle console più evolute. Devo comunque ammetterlo, non immaginavo che l'hardware PSOne potesse raggiungere, anche se ottimamente sfruttato, tali livelli di realismo. Brava Infogrames e un plauso agli sviluppatori di DarkWorks. Ottimo lavoro anche nella riproduzione dei personaggi e delle creature nemiche, nulla da invidiare ai protagonisti dei tanto blasonati Resident Evil e Silent Hill. L'unico appunto che posso fare ai programmatori e che mi lascia leggermente perplesso è la "legnosità" con la quale Eddy e Aline si muovono sullo schermo, dando l'impressione di essere più burattini che umani (ma in fondo non si può avere tutto dalla vita). Le azioni realizzabili non sono molte ma correre e sparare sono le due che dovete imparare velocemente se volete sopravvivere a tutte le imboscate nemiche, già, perché, come Capcom insegna,

non c'è niente di più terrificante che un'improvvisa e rumorosa apparizione di un feroce mostriciattolo. A darvi man forte un nutrito arsenale di tutto rispetto: pistole, lanciarazzi, mazze, fucili, lanciafiamme, lanciagranate e altre decine di incredibili arnesi da difesa. Non è tutto! Alcuni di questi possono essere personalizzati e, ovviamente, potenziati con adeguati add-on. Insomma, una buona compagnia da offrire a chi si ritrova "solo nel buio". Se durante gli scontri a fuoco dovesse capitarvi di essere feriti potete controllare il vostro stato di salute semplicemente entrando nel menu dell'inventario. In alto a destra, l'immagine del vostro personaggio è affiancata da una scritta, se è rossa allora è il momento di recuperare le forze utilizzando un kit curativo e magari salvare il gioco impiegando uno dei tanti medaglioni che troverete gironzolando qua e là. Mi ricordano molto gli "ink ribbon", voi che dite? Alone in the Dark non è comunque solo azione, spesso dovete fermarvi a riflettere e trovare la soluzione ad alcuni enigmi senza i quali non potreste continuare l'avventura. Si tratta quasi sempre di rompicapo modesti ma potrebbero risultare sgradevoli se non interpretate correttamente gli indizi offerti dal gioco durante la vostra permanenza a Shadow Island. Esistono ancora decine di interessanti dettagli che potrei svelarvi, per esempio: perché Aline vola a Shadow Island? Chi è Obed Morton? Cosa nasconde il capo indiano Edenshaw? Ma non vorrei esagerare e rovinarvi la sorpresa, il resto scopritelo da soli. Sono evidenti, e potrete percepirle palesemente, le influenze dei giochi Made in Japan quali Resident Evil e Silent Hill ma ciò nonostante AitD rimane a tutti gli effetti un titolo che non può mancare nella vostra collezione di videogiochi e che vi offrirà ore e ore di tensione e divertimento; se poi siete tra i molti appassionati del genere Survival Horror allora proprio non dovete farvelo scappare. L'uscita ufficiale comunicata da Infogrames è il 16 Maggio, auguriamoci che la distribuzione non tardi troppo a consegnare il prodotto nei punti vendita. **Luca C.**

Assegnato a un orfanotrofio dai servizi sociali fu chiamato Edward Carnby dal direttore dell'istituto. Attualmente lavora in un agenzia fondata nel 1982 da Charles Fiske. I due sono ottimi amici e insieme lavorano a casi bizzarri e fuori dal comune (eventi paranormali). Ha passato tutta la vita a combattere le forze del male. Non possiede nessun potere particolare ma, da quando é bambino, ha l'abilità di percepire dove il maligno si annida.

Passeggiare su quel ponte malandato mi sembra meno sicuro di un combattimento con un mostro. Speriamo regga!

Effetti di luce del genere non si sono mai visti su PsOne!

Cercare un libro qui dentro potrebbe rivelarsi veramente faticoso!

Non è che una torcia elettrica possa fare poi tanto contro il buio apocalittico di Shadow Island... ma Edward Carnby sa che per lui un revolver e un lumino sono un sufficiente inizio e che agli zombie che avranno la sventura di incontrarlo toccherà la sorte di cadere uno a uno, inutili e sconfitti. Perchè è così che deve essere se volete finire il gioco. L'ambiente in cui vi muoverete è realizzato in maniera magistrale e rimanda l'atmosfera metà terrificante e metà investigativa dei migliori noir europei. Probabilmente vi verrà un po' la voglia di aumentare la luminosità del video, perché sia gli interni che gli esterni sono cupi più che misteriosi, ma credo che il fine sia farvi utilizzare la torcia per scoprirne i riflessi sibillini. Edward e Aline sono forse un po' rigidi negli spostamenti, ma hanno movimenti molto umani quando ruotano intorno la torcia o fanno fuoco sui cattivi: provate a vedere in che modo arrostiscono i nemici col lanciafiamme! Certo, pesa un po' la linearità di azione e gli enigmi da risolvere non sono particolarmente complessi.
Ma il gioco comunque vive benissimo delle atmosfere e delle ambientazioni, sfruttando ottimamente la resa sonora della PSOne e mantenendo viva la tensione che contraddistingue la serie. Ehi, Eddy, no, non mi sparare... sono io... scusa, una domanda per EGM: le batterie della torcia non si esauriscono mai? Ok, ok, sparami. **Maurizio**

UNA LACRIMA SUL VISO

Beh! Cosa dire? Sigh! Ecco a voi la storia delle avventure Horror
Una lacrimuccia... Sigh!... scusate ma quando rivedo certe cose mi commuovo...
Sigh! Tra il 1992 e il 1994 Infogrames... Sigh! ha appassionato migliaia di ragazzini lo c'ero... Sigh!

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	10	7	7

Liberogrande International

Prodotto:	Sony
Sviluppo:	Namco
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Siete soli contro tutti
Peggior caratteristica:	Dopo due giorni vi sarete stufati
Web Site:	www.namco.com

Il mitico Rocco, non Nereo, il mio amico Tano, diceva che per costruire una squadra fenomenale non si può prescindere da tre elementi: un ottimo centravanti, un vigoroso mediano e, soprattutto, un grande libero, "pardon", un Liberogrande!

Namco sembra essere davvero entrata nello spirito di questa grande categoria di difensori producendo un gioco essenziale, per nulla complicato ma, non per questo, poco emozionante. Mi è piaciuto il fatto, assolutamente anomalo, dell'assenza di un filmato di presentazione. Niente canzoncina esaltante o frasi a effetto quali "Credi nel futuro! E' il tuo momento magico!" ecc.; niente illusioni, passi doppi, finte assurde, solo concretezza e giocabilità. La prima schermata alla quale ci si trova di fronte ricorda graficamente gli storici Personal Vic 20 (il C16 era già di un altro pianeta al confronto); si può così selezionare la nostra lingua madre tra le solite inglese, francese, tedesco e spagnolo.

Eccomi dunque proiettato in un menu altrettanto scarno, che racchiude tutte le opzioni del gioco, dalla classica amichevole per sfidarsi con gli amici fino alle più impegnative coppe internazionali.

Se avete ISS PRO EVOLUTION vi accorgerete all'istante che i team sono praticamente gli stessi; quando si seleziona una squadra, questa appare schierata in campo nel suo schema abituale (molto verosimile alla realtà). Ora dovrete decidere se adottare un modulo difensivo, da consumati contropiedisti, quale il 5-3-2, affidarvi a un classico e sparagnino 4-4-2 o sperare nel calcio totale, sposando un generoso 3-4-3.

I valori delle squadre, tutte nazionali, variano a seconda del blasone ma soprattutto in base ai risultati degli ultimi anni, e lo stesso accade per i giocatori: un centrocampista titolare della Francia sarà certamente più competitivo di un pari ruolo bulgaro. Contrariamente al 99,99% degli altri giochi di calcio, Liberogrande presenta la possibilità di pilotare un solo giocatore invece che tutta la squadra, che sarà invece gestita dall'intelligenza artificiale.

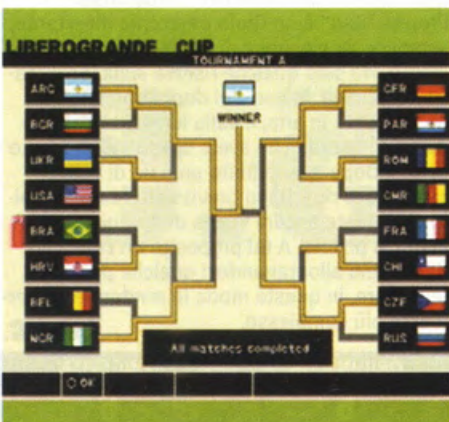
In questo modo il realismo della competizione viene enormemente amplificato: potrà sembrarvi di correre in cortile con gli amici o al Santiago Bernabeu, realmente come un giovane talento che muove i primi passi nel mondo del grande calcio.

Non avrete pertanto sulle spalle l'intero peso della partita, ma dovrete concentrarvi sul vostro compito di attaccante, difensore o regista, per farlo nel miglior modo possibile: sarà basilare farsi trovare pronti allo scatto in profondità nel momento topico, essenziale correre a chiudere gli spazi lasciati scoperti da un compagno impreciso o troppo individualista. Tutta questa esaltazione play-agonistica si spegne però di fronte a una semplice considerazione: probabilmente Namco avrà i suoi buoni motivi, ma perché non pagano i diritti ??? I calciatori di Liberogrande infatti non hanno i nomi dei loro modelli reali, niente Zidane o Batistuta, né Rui Costa né Boban!! Solo ridicoli alias come Ellison

(Emerson), Raimund (Ronaldo) o, addirittura, Del Fino (Del Piero). Che pena!!!! Il gioco trova però un pronto riscatto quando si comincia la partita.

La grafica, pur se non molto curata, risulta fluida, mai scattosa; l'impegno in campo dei giocatori e soprattutto il cosiddetto "effetto stadio" rendono l'atmosfera delle grandi occasioni. Splendida è la riproduzione audio dei cori dei tifosi: non è il solito, pur bello, "you'll never walk alone" dei fan del Liverpool, tantomeno il trito "ale-oo" di casa nostra, ma quelli più esaltanti ricalcati da arie di Mozart o valzer di Strauss. La giocabilità è assoluta, favorita dalle icone (a lato dello schermo) che ricordano le utilità dei pulsanti.

Con il tasto croce si effettuano passaggi dei quali è possibile dosare la potenza tramite una apposita barra; il tasto quadrato serve a chiamare il pallone ai compagni quando si è smarcati (ma non abusatene, lasciate che la squadra esprima il suo gioco!); il tasto cerchio ha molteplici funzioni, consente la conclusione dell'azione, il tiro in porta, permette di colpire i palloni al volo di testa o in rovesciata, effettua lunghi traversoni o disimpegni; il tasto R1 consente di effettuare scatti più o meno lunghi, più o meno brucianti a seconda delle caratteristiche del giocatore scelto.

L'unica, ma piuttosto pesante, critica che mi sento di muovere a Liberogrande riguarda la longevità.

Alla terza partita, giocata nei panni di Ronaldo (Raimund), con la maglia dei "verde oro" del Brasile, al livello normale ho battuto per 8 a 0 la pur modesta Corea del Sud, segnando tutti i gol!!!!!! Il livello difficile risulta effettivamente più impegnativo ma comunque troppo abbordabile per dei novizi che dovrebbero straperdere e invece...

Molto originale (mi ricorda giochi per PC come Championship Manager) è l'idea di proporre le pagelle di entrambe le formazioni al termine di ogni incontro, stimolante anche per gli appassionati di Fantacalcio.

Di assoluto livello è anche la modalità Edit, immediatamente richiamabile dal menu principale. Qui potrete costruire il vostro giocatore preferito, la squadra dei sogni o semplicemente cercare di creare un vostro clone da affiancare a Totti nell'attacco azzurro: la varietà di facce e teste utilizzabili è davvero notevolissima, e potrete scegliere un nuovo taglio di capelli, un pizzetto da moschettiere o addirittura un barbone alla Che Guevara.

Anche il colore delle scarpe (che ricordano molto da vicino le Adidas Predator) non deve essere tralasciato prima di calcare il manto degli stadi del mondo.

Ho trovato invece fastidiose le schermate che separano un menu da un altro.

La loro concezione grafica è di una povertà che rasenta il ridicolo e non merita di accompagnare un gioco che, al contrario, eccelle per originalità.

Molto rapidi sono tutti i caricamenti e questo consente di non perdere mai il ritmo partita in temibili cali di concentrazione.

In sostanza, Liberogrande non ha la classe di un Baresi, lo stoicismo di Beckenbauer ma, se effettivamente ci fosse una nazionale dei giochi Play-Station, l'allenatore lo schiererebbe nell'undici titolare proprio là, un passo dietro la difesa.

5.5

Nicolò

Questo della Namco è un gioco che unisce coraggio e umiltà, un gioco per chi, dopo quattro ore di Tekken, chiuso al ventesimo piano di un condominio, gradirebbe, per un attimo, sentire il buon profumo dell'erba.

Vi dico una cosa: è il gioco meno tecnico del mondo.

Basta fare tre cose: stoppare il pallone, saltare l'uomo e tirare in porta.

Il Nik dice che gli è piaciuto, io dico che è piacevole e basta: la differenza che passa tra un gioco che ti fa innamorare per tutta la vita, come il vecchio Sensible per Amiga, e un gioco da finire in un giorno di pioggia, come tremila titoli che già non ricordo più.

L'idea di base era tosta: invece di essere alternativamente undici giocatori, sei soltanto uno, te stesso, proprio come nel calcio vero.

Essendo un gioco di pallone i programmatori però avrebbero dovuto avere più palle, osando qualcosa dal punto di vista della difficoltà del gioco: migliorare è stramaledettamente semplice, e dopo mezz'ora ci si è già stufati.

Insomma, se siete degli uomini-calcio che devono avere tutte le simulazioni calcistiche disponibili sul mercato prendetelo, altrimenti investite diversamente i vostri soldi.

5.0

Edoardo

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	7	3

Time Crisis

Prodotto da:	**SCEE**
Sviluppo:	**NAMCO**
Giocatori:	**1**
Supporti:	**G-con45**
Miglior caratteristica:	**Azione e frenesia allo stato puro, bello anche il Multi-Hiding**
Peggior caratteristica:	**Poco longevo, qualche innovazione in più non avrebbe guastato**
Web Site:	**www.playstation.it**

E' tornato! Tirate fuori dal cassetto la vostra G-con45 e lucidatela ben bene... Namco lo aveva promesso e fortunatamente non ci ha deluso. Time Crisis si ripete su PSOne!
Dopo aver negato il trasferimento Coin-Up del secondo episodio su console, la casa madre di PACMAN & Co si è concentrata completamente sullo sviluppo di un episodio del tutto inedito, "Time Crisis: Project Titan". EGM l' ha provato, osservato, giocato e naturalmente "sparato" per voi. Bene, primo consiglio: non provate nemmeno ad acquistarlo senza la G-con45, sarebbe ingiocabile! La differenza tra il prezzo del gioco singolo e quello del pacchetto completo (Time Crisis: Project Titan + Pistola) è davvero minima. Il Dual Shock, in questo caso, è assolutamente fuori luogo, non finireste nemmeno il primo livello.

Project Titan

Richard Miller, il più quotato agente speciale in forza alla V.S.S.E., è il principale sospettato dell'omicidio del Presidente della Karuba, Xavier Serano. Ovviamente, il poveretto è innocente, ma a saperlo siete soltanto voi e lui. L'obbiettivo della missione è provare la sua innocenza e smascherare il reale assassino del capo di Stato. Per farlo, avete a disposizione appena quarantotto ore, né una di meno né una di più, concesse eccezionalmente dalla V.S.S.E. Nel caso falliste nel vostro compito sarà proprio la stessa agenzia a consegnarvi in mano alla giustizia. Il tempo corre e non potete permettervi di sbagliare, spara Miller...abbassati...ricarica e spara ancora!

Azione

La vostra avventura ha inizio sul ponte di una grande imbarcazione. A bordo dovrebbe esserci una persona che potrebbe scagionarvi da ogni accusa dell'omicidio del presidente. La V.S.S.E. vi porta a conoscenza delle coordinate esatte da dove sono partite le comunicazioni satellitari, e vi avverte inoltre che la nave sembra appartenere alla ormai nota e pericolosa organizzazione Kantaris. "Time Crisis: Project Titan" è graficamente quanto di meglio si possa desiderare: gli scenari sono, infatti, progettati e ideati con molta cura. Bisogna ammettere, in ogni caso, che durante il gioco di tempo per ammirare il paesaggio c'è n'è davvero poco. Il punto di forza di TC è proprio questo, l'azione è sempre frenetica e lascia poco spazio al resto. L'occhio è sempre occupato a tenere a bada ogni minimo spostamento dei nemici. La meccanica di gioco è rimasta pressoché invariata, shoot and hide (spara e nasconditi). Dopo ogni sequenza animata vi ritrovate al sicuro dal fuoco nemico, fino ad allora il vostro personaggio non può essere controllato e la scritta "aspetta" appare sulla parte bassa dello schermo.
Non appena udite la parola "Azione" é il vostro turno. Premendo un tasto laterale della pistola uscite allo scoperto e potete finalmente freddare gli avversari. Tenete d'occhio il caricatore della vostra arma, avete in canna solamente sei colpi, ma per ricaricarvi basta rilasciare il pulsante rosso della G-con45 e il gioco è fatto. Prestate attenzione al colore dei vestiti dei soldati rivali, a ogni tinta corrisponde una caratteristica differente. I nemici rossi sono terribilmente precisi: basta, indugiate un secondo di più e... essere colpiti! Prudenza e tempismo anche contro i lanciarazzi e i soldati protetti dagli scudi. Sullo schermo potete sempre distinguere le "vite" rimaste e il tempo che scorre a ritroso. Se uno dei due dovesse scendere a zero la vostra avventura può considerarsi finita.

Multi-Hiding

La vera novità di "Time Crisis: Project Titan" è senz'ombra di dubbio la modalità Multi-Hiding, in altre parole la possibilità di nascondersi in più punti dello schermo. Questa simpatica "feature" è disponibile solo durante gli scontri a fuoco con i Boss di fine livello. In poche parole quando vi ritrovate faccia a faccia con il nemico appariranno ai lati opposti dello schermo (una a destra e l'altra a sinistra) due grandi frecce di colore giallo. Se le colpite con un proiettile il caro Richard Miller si sposterà nella direzione della freccia bersagliata. Questo giochetto molto spesso è indispensabile per sfuggire al fuoco incessante del nemico ma può rivelarsi, se usato con ingegno, oltremodo utile anche per sorprendere l'avversario. Dopo averci giocato per alcune ore e aver provato le due modalità "storia" e "contro il tempo" a livello normale e facile, posso tranquillamente sostenere che "Time Crisis: Project Titan" è un titolo parecchio divertente, semplice da giocare e di istantaneo apprendimento. Ho solo qualche riserva sulla localizzazione Italiana, le voci dei doppiatori sono un po' campate in aria, e sulla longevità del prodotto. Vi ricordo che avete speso più di "cento carte". Dopo averlo finito un paio di volte, cosa che vi riuscirà in brevissimo tempo, dubito che avrete ancora voglia di riprendere in mano la pistola. A tal proposito un consiglio: rigiocatelo allontanandovi qualche passo dal televisore, in questo modo lo renderete leggermente più complesso.

Luca C.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	5	6	6

NBA Hoopz

Prodotto da:	Midway Games
Sviluppo:	Eurocom
Giocatori:	1-4
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Grandi mini-games
Peggior caratteristica:	IL 3 contro 3 solo tra giocatori umani
Web Site:	www.midway.com

Quelli della Midway gli hanno già cambiato tre volte nome, ma non è che tutto ciò abbia migliorato molto la qualità del titolo, NBA Hoopz non rappresenta un grande passo in avanti rispetto a NBA Showtime.

L'idea è quella di un arcade con alcune sfumature di realismo da simulazione, ma alla fine risulta un ibrido con parecchi difetti. Infatti le mosse per segnare sono abbastanza ridotte, i tiri da fuori e le schiacciate sono poco utili perché c'è sempre un difensore sotto al canestro pronto a stopparvi, e la gestione stessa della vostra squadra non è pratica come invece dovrebbe essere.

I giocatori non sono molto dettagliati, ma si muovono velocemente e le animazioni sono fluide.

Sorprendentemente la cosa migliore di questo NBA Hoopz sono i mini-games, che danno parecchi punti al gioco vero e proprio.

Se vi piacciono le simulazioni di basket, comunque NBA Hoopz è da comprare.

Per un po' vi farà divertire, fino a quando Midway non tirerà fuori un gioco nuovo (magari pure con un nome nuovo!)

Kraig — 7.5

Se vi piaceva NBA Showtime, vi piacerà NBA Hoopz, perché si tratta sostanzialmente dello stesso titolo, si è soltanto passati dal 2 contro 2 al 3 contro 3.

Sembrerebbe una modifica da poco, ma così adesso il gioco è davvero "senza filtro", come direbbero i Lunapop. Certo le soluzioni sono sempre quelle, tiri da fuori o passare la palla al pivot sotto canestro, ma questo è il basket!

Non capisco perché, ma certe volte i giocatori si aggrovigliano in maniera inestricabile. Questo è il solo difetto che ho riscontrato, quindi in virtù delle ottime possibilità in multiplayer, vi consiglio caldamente questo titolo.

Dean — 7.5

Mettete su il vostro cd preferito e preparatevi a palleggiare!! NBA Hoopz è un vortice continuo e gratuito di divertimento, impacchettato con abbastanza schiacciate e ganci-cielo da far strabuzzare gli occhi anche al giocatore più cinico. Come tutti i fan di Showtime, ero curioso di vedere come sarebbe stato Hoopz. L'aggiunta di un terzo giocatore per squadra rende affollata l'azione, ma nonostante questo mi sono tuffato nel gioco. Midway ha aggiunto qualche elemento in più di longevità con dei simpatici minigiochi come 21, intorno al mondo e 2-ball, ma nonostante ciò io vorrei vedere questo gioco online. Hoopz o Blitz al caso, più un modem a banda larga collegato a Seganet fornirebbero di sicuro del divertimento.

Dan — 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	6	8

Kao the Kangaroo

Prodotto da:	Titus
Sviluppo:	X-Ray
Giocatori:	1
Supporti:	Jump pack
Web Site:	www.titusgames.com
Miglior caratteristica:	Posizionamento telecamere azzeccato
Peggior caratteristica:	Framerate da dimenticare

Kao the Kangaroo è una piattaforma per ragazzi fatta quasi bene, e alla fine può essere divertente anche per chi ha più di 10 anni.

Le visuali sono ottime, anche se a volte il fogliame è un po' troppo invadente, i controlli sono abbastanza reattivi, e permettono di compiere in scioltezza i movimenti più divertenti di Kao, come i salti e le frustate con la coda.

Sempre molto simpatico è anche vedere Kao muoversi utilizzando un alligatore come se fosse uno scooter o amenità di questa sorta.

Difetti? Il controllo analogico è troppo lento nelle piattaforme più infide, il framerate lascia a desiderare, i personaggi sono tagliati con l'accetta e il gioco non si sviluppa certo in maniera appassionante, molte situazioni danno la sensazione di qualcosa di già visto.

Insomma, è un Crash Bandicoot molto meno veloce e interessante.

Ciò non toglie che se vi state esercitando con questa recensione per imparare a leggere, Kao the Kangaroo potrebbe essere il gioco che fa per voi.

Milkman — 6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	5	7

Polaris SnoCross

Prodotto da:	Vatical Ent.
Sviluppo:	Vicarious Visions
Giocatori:	1-4
Supporti:	Rumble pak
Web Site:	www.vatical.com
Miglior caratteristica:	Elevata velocità di gioco
Peggior caratteristica:	Texture e grafica pietose

Polaris SnoCross? Immaginate la brutta copia di Wave Race 64 e 1080 Snowboarding, dategli una grafica scattosa e capirete com'è il gioco.

Il framerate lascia a desiderare, le texture sono indistinte e confuse, il senso di già visto riecheggia in numerose situazioni di gioco.

Di bello ci sono le ondulazioni della pista che permettono giravolte davvero coreografiche, anche se perdere tempo a volteggiare in aria non paga mai se volete ottenere buoni risultati. Il gioco è interessante all'inizio, quando si deve imparare come muoversi, ma appena acquisita un po' di dimestichezza il livello di difficoltà non si impenna come dovrebbe, e alla fine è davvero troppo facile ottenere evoluzioni inverosimili. I gatti delle nevi ricordano molto i mezzi di Wave Race, ma non hanno la stessa agilità di movimento per girare ci vuole molto tempo, e il tasto dei freni è praticamente inutile. La modalità multiplayer, risolta graficamente con lo split-screen, non è particolarmente appagante; inoltre il numero di piste è ridotto, per cui non ci giocherete molto. Il Nintendo 64 sa darci di meglio.

Ethan — 4.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	4	6	3

Marvin Strikes Back!

Prodotto da: Infogrames
Sviluppo: Infogrames
Giocatori: 1-2
Supporti: Cavo Link

GAME BOY COLOR

Web Site: www.infogrames.com
Miglior caratteristica: Un nuovo ingresso tra i giochi di collezione
Peggior caratteristica: I livelli sono un po' troppo tendenti al noioso

Finalmente una nuova uscita per GBC, dedicata ai più giovani, e che si sforza di essere qualcosa di più che un modesto platform. Questa avventura un po' fuori dall'ordinario potrebbe facilmente diventare il miglior titolo della serie Looney Tunes sul mercato. È simpatico vedere i classici personaggi dei cartoni animati messi in un contesto che è ben studiato, ambizioso e disegnato con la massima cura. Prendendo spunto da Pokémon, questo gioco vi permette di collezionare figurine di alcuni familiari personaggi dell'universo dei cartoni della Warner Bros, di scambiarle con gli amici tramite un link cable, nonché di utilizzarle per completare la vostra missione. Potete portarne con voi fino a 14 (!) per volta, e ciascuna possiede un proprio set di poteri speciali: Marvin può sparare con una pistola laser, Speedy può entrare nelle tane dei topi, e via dicendo. Gli scenari sono vasti, i personaggi ben animati, e la giocabilità è elevata. Malauguratamente, il tutto difetta un poco nel campo del "divertimento": gli obiettivi delle missioni sono ben delineati e facili da perseguire, al punto di diventare quasi noiosi. Nonostante tutto, si tratta di uno dei migliori giochi per GBC sul mercato; se avete un amico che ne possiede un'altra copia, potrete esplorare a fondo tutte le opzioni di multiplayer.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	8	7

3-D Ultra Pinball

Prodotto da: Sierra
Sviluppo: Left Field Prod.
Giocatori: 1-4
Supporti: Link cable

GAME BOY COLOR

Web Site: www.sierra.com
Miglior caratteristica: Fantastico flipper...
Peggior caratteristica: ...ma con un quadro soltanto

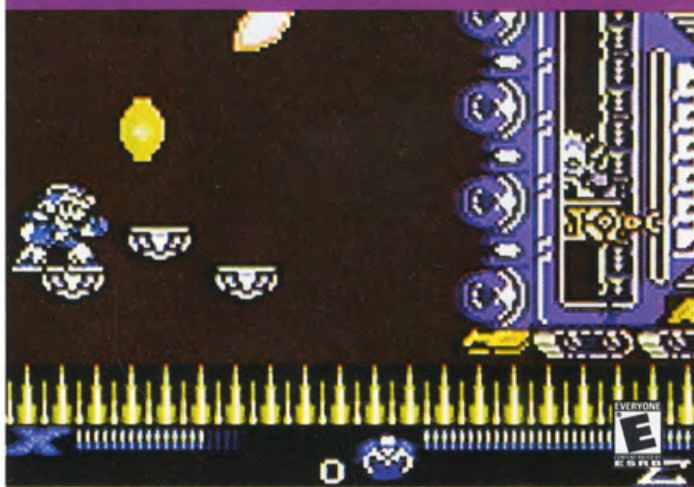
Se siete fanatici del flipper, allora sicuramente adorerete questo gioco... per i primi 45 minuti. In questo breve intervallo di tempo, avrete la possibilità di gustare uno dei più fluidi e precisi flipper tascabili mai realizzati, con l'aggiunta di un sonoro ottimamente implementato. Nel gioco sono inclusi una modalità a 4 giocatori che è utile nei viaggi in gruppo, un meccanismo di tilt che aggiunge una generosa dose di strategia alle partite, nonché un flipper quadrangolare che ricrea a puntino le sensazioni provate con gli arcade di lusso.

Purtroppo, quando starete per affrontare il quadro successivo, vi verrà rivelata una pecca incredibile: non esiste alcun quadro successivo. No, signori miei: la confezione offre soltanto una scena iniziale, e questo è assolutamente inaccettabile per un prodotto a prezzo pieno. Comprereste mai uno sparatutto con un solo livello, o un gioco di corsa con un solo tracciato? Crediamo di no.

In aggiunta, vi sono una manciata di mini-giochi, di cui alcuni sono anche piuttosto divertenti, ma non compensano l'assenza di quadri multipli. È un vero peccato: con appena tre quadri in più, il voto globale sarebbe stato intorno all'8. Così, invece, il flipper non vale la spesa.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	4	1

Mega Man Xtreme

Prodotto da: Capcom
Sviluppo: Capcom
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Classica giocabilità di Mega Man
Peggior caratteristica: Si arriva alla fine molto velocemente
Web Site: www.capcom.com

GAME BOY COLOR

Non c'è mai stato un gioco davvero brutto di Mega Man per il Game Boy, ma solo alcuni molto belli e altri ancora più belli. Comunque questa è la prima volta che X fa la comparsa sul Game Boy, e lo fa con tutto lo stile e con le grintose maniere del protagonista originario. Xtreme in verità è un remake di Mega Man X per il Super Nintendo, tanto che potrete imbattervi in quadri e in nemici dall'aspetto familiare, ma la Capcom ha aggiunto un paio di nuovi avversari per rendere le cose più interessanti. Anche la storia e i seguaci di Mega Man sono in parte inediti (sebbene Zero e il dottor Light siano ancora lì); inoltre X può fare di più che il semplice prendere oggetti e andare avanti, e cercare i power-up solo nelle parti più avanzate del gioco. Xtreme però fallisce (e di molto) poiché dura troppo poco, e ha i controlli difficili da manovrare, a causa della conformazione hardware del GBC. Xtreme è appassionante e farà crescere a dismisura le vostre ore di gioco, fino a quando non apprenderete i pattern per sconfiggere ciascun Boss (esattamente come in Mega Man), ma i livelli scorrono via uno dopo l'altro in un batter d'occhio. Vi domanderete dove diavolo siano i livelli successivi, una volta che avrete rapidamente terminato quelli disponibili. Come detto sopra, controllare personaggi e oggetti sul GB non è affatto semplice. Ogni giocatore esperto sa bene che i balzi improvvisi e una buona mira sono la chiave per affrontare i titoli stile Mega Man: se le tattiche più audaci (quali i salti improvvisi mentre si ricarica) sono sempre state difficili da apprendere, lo sono ancor di più sul GBC. Fortunatamente ci sono i settaggi per l'autoricarica e lo sparo veloce, che eliminano alcuni grattacapi. Nonostante i difetti, Xtreme è un gioco ideale da farsi prestare, ma che può deludere dopo l'acquisto vero e proprio.

Jonathan

Questo gioco è straordinariamente mediocre: né meglio né peggio di quel che vi aspettereste da un'uscita di Mega Man per il Game Boy Color. Se avete visto uno dei tantissimi giochi del bombarolo blu, conoscete il concetto: colpi ben assestati, salti improvvisi e memorizzazione di pattern per affrontare i boss di fine livello. È una formula solida, perfino un po' polverosa. La grafica è ben fatta, solitamente sul NES e sullo SNES ha una buona qualità ma con i colori un po' grezzi. Tuttavia i quadri sembrano abbastanza brevi, e spesso vi sembrerà di non poter vedere abbastanza del livello in cui siete per muovervi con comodità. In sostanza, se non vi aspettate una qualità maggiore di quella a cui siete abituati con MM, non resterete delusi.

Mark

Mega Man ha un sequel estremamente valido, sebbene per qualche ragione non ne sono del tutto sicuro. La giocabilità non ha mai raggiunto gli apici di Castlevania o di Contra, e i vari sequel non hanno mai visto grandi innovazioni nei 10 e più anni da quando sono iniziati. Mega Man Xtreme dovrebbe quindi soddisfare i fan del "bombarolo blu", in quanto rimane un miscuglio abbastanza statico di quanto uscito prima. Il gioco, tuttavia, è piuttosto difficile. Mentre i livelli si imparano e si superano facilmente, i Boss sono di una razza particolarmente tosta. Morirete molte volte nel corso di questo gioco estremo, ma i fan di Mega Man amano questa sorta di cose.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	7	7	6

Batman: Total Chaos

Prodotto da: **Ubi Soft**
Sviluppo: **Digital Eclipse**
Giocatori: **1**
Supporti: **Nessuno**

Web Site: **www.ubisoft.com**
Miglior caratteristica: **Sembra decoroso**
Peggior caratteristica: **Troppo difficile per i più piccoli**

GAME BOY COLOR

Prendendo ispirazione dal fumetto originale piuttosto che dal Batman della Beyond (dopo gli orribili giochi della Beyond per PS e per N64, come dar loro torto?), in Total Chaos la Digital Eclipse riesce a mettere insieme una giocabilità molto elevata, mantenendo contemporaneamente una certa validità dal punto di vista grafico.
BTC riesce a distaccarsi molto bene dal modello standard di scorrimento orizzontale, poiché qua e là vi sono disseminati livelli di guida e di volo; inoltre, sebbene usare il personaggio Batgirl offra solo un gentile rimpiazzo dell'azione tutta pugni e calci di Batman, il gioco è ugualmente piacevole. Soprattutto, Total Chaos sembra essere fatto per ricordarci che il GameBoy Advance non può più tardare: in tutto il gioco ci sono sempre gli stessi cattivi, scadenti e poco curati, che sferrano pugni senza alcuna razionalità, o che sparano sempre gli stessi noiosi proiettili. Inoltre, è molto snervante cercare di far rispondere ai comandi gli indolenti Bat-cosi. È dura indicare quando e dove utilizzare la nostra piccola scelta di Bat-oggetti, cosa che senz'altro rende BTC ancora più frustrante per i neofiti. In sostanza: mettete questo gioco verso il fondo della vostra lista della spesa per GameBoy Color.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	6	5

Looney Tunes Racing

Prodotto da: **Infogrames**
Sviluppo: **Xantera**
Giocatori: **1**
Supporti: **Nessuno**

Web Site: **www.infogrames.com**
Miglior caratteristica: **Un mucchio di personaggi grandiosi**
Peggior caratteristica: **È incredibilmente noioso**

Tutti coloro che hanno giocato a Test Drive Le Mans oppure a Wacky Racers sul GBC, avranno sicuramente un déja vu quando lanceranno Looney Tunes Racing. Sfortunatamente, al contrario dei primi due giochi, che erano entrambi sopra la media, questo terzo gioco di corse per GBC della Infogrames è alquanto triste. Looney Tunes Racing ostenta sempre numerosi personaggi amabili e una grafica molto piacevole, ma le corse ultra banali sembrano studiate per menti inebetite. Nemmeno gli approssimativi set di armi disponibili per ciascun circuito fanno qualcosa per rendere il gioco più gradevole. In un'ora o due avrete sperimentato tutti i tracciati e liberato tutti i personaggi, e vi chiederete come diavolo abbiate potuto sprecare così tanta carica delle batterie con Looney Tunes Racing: probabilmente anche voi proverete la sensazione di essere presi a schiaffi continuamente. Diamine: la colonna sonora consiste in un'unica traccia, che va avanti per tutto il tempo (a dire il vero potrebbero essere due, ma sono talmente simili che sembrano una sola). Non vi possiamo raccomandare questo gioco nella maniera più assoluta, nemmeno se siete dei fanatici dei Looney Tunes. Vorrei tanto vedere Yosemeti Sam e Marvin il Marziano anche sul Game Boy, ma non in questa maniera.

Greg

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	2	2	5

Force 21

Prodotto da: **Red Storm**
Sviluppo: **Code Monkeys**
Giocatori: **1**
Supporti: **Nessuno**

Web Site: **www.redstorm.com**
Miglior caratteristica: **Intenzioni ambiziose**
Peggior caratteristica: **Troppo complesso**

GAME BOY COLOR

Vi siete mai chiesti perché non ci sono mai stati molti giochi di strategia in tempo reale (RTS) per il GBC? Force 21 è l'eccezione che conferma la regola. Stiamo parlando di un genere che va alla grande sul Pc, dove la combinazione di mouse e tastiera permette un livello di controllo elevatissimo. È già difficile controllare un gioco come Command and Conquer con un joypad per PlayStation: provate a immaginare la pena di giocarvi con il Game Boy a 4 tasti. Naturalmente, Force 21 non è così astruso e impegnativo come il gioco della Westhood, ma ecco affacciarsi un altro problema: quanti fan degli RTS vorranno impegnarsi con una versione edulcorata del loro genere preferito? Siamo di fronte a un prodotto senza un target preciso: è troppo semplice per gli amanti delle tattiche militari, ma troppo difficile per gli strateghi della domenica. L'interfaccia sgraziata affonda il coltello nella piaga: capita spesso che, mentre state preparando i soldati per la battaglia, i nemici eliminano i vostri battaglioni fuori dallo schermo: tali truppe possono essere controllate solo tramite una mappa a tutto schermo, che è una noia richiamare tutte le volte. In sostanza, ci troviamo di fronte a un nobile tentativo, ma che non raggiunge lo scopo. Se desiderate un gioco di strategia per GBC che sia divertente, orientatevi piuttosto su Cannon Fodder.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	4	5	3

Magi-Nation

EGM SILVER — EDITORS' CHOICE AWARD

Prodotto da: **Interactive Imagination**
Sviluppo: **Interactive Imagination**
Giocatori: **1**
Supporti: **Nessuno**

Web Site: **www.magi-nation.com**
Miglior caratteristica: **Grandi elementi di adventure**
Peggior caratteristica: **Un altro titolo su un genere ormai stantio**

GAME BOY COLOR

Le società di terzi solitamente sembrano non essere capaci di catturare la magia dei giochi della serie Pokemon. La Interactive Imagination ha utilizzato un approccio interessante a questo problema: invece di enfatizzare gli elementi di gioco della serie "acchiappali tutti", il loro gioco si concentra sulla narrazione della storia e sullo sviluppo dei personaggi. Magi-Nation sembra più un RPG tradizionale che uno strappo alla licenza della Nintendo: il mostro che deve raccogliere oggetti è uno strumento di marketing più di ogni altra cosa. Il team di sviluppo risiede negli Stati Uniti, e questo si riflette chiaramente nello stile del gioco e nello humor: le scorrazzate del protagonista Tony Jones sono infarcite di dialoghi faceti; gli scenari in cui questi personaggi vivono sono realizzati in maniera bellissima. Quando appaiono le scene delle battaglie (questo succede casualmente), sono molto divertenti da giocare. I mostri possono non essere così stuzzicanti e invitanti come i compagni di Pikachu, ma la variegata gamma delle loro mosse di attacco e di difesa fa crescere la longevità del gioco. In conclusione, si tratta di un titolo sorprendentemente innovativo nei confronti di tutti i soliti generi.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	7	9

F-zero - Maximum Velocity

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Nintendo
Giocatori:	1-4
Supporti:	Link Cable
Miglior caratteristica:	Adrenalina allo stato puro
Peggior caratteristica:	Sonoro un po' piatto
Web Site:	www.nintendo.com

GAME BOY ADVANCE

Appena ho avuto in mano il nuovo fiammante portatile Nintendo non ho avuto esitazioni sul titolo da provare per primo: F-Zero. Appena accesa la console un sorriso inebetito è comparso sul mio volto riportandomi indietro di diversi anni, quando passavo i pomeriggi giocando su Snes all'originale FZero.
Premetto che stavo attendendo con trepidazione il titolo in questione e devo dire che non mi ha affatto deluso, anzi. Andiamo con ordine. Per chi non avesse mai giocato a F-Zero nelle precedenti incarnazioni (Snes e N64) è necessario sapere che si tratta di un gioco di corse futuristico, dove si pilotano velocissime navicelle che "volano" a pochi centimetri dalla pista. Non sono previste armi di alcun tipo (al contrario di titoli simili come Wipeout), e le navicelle possono contare solo su dei turbo boost che si guadagnano tagliando il traguardo di ogni giro. La meccanica di gioco, come si può capire, è decisamente semplice, ma è proprio questo uno dei punti di forza del titolo. F-Zero è adrenalina allo stato puro, la velocità dello scrolling è assurda, superiore alla versione per Snes, la grafica colorata e fluida fa intuire le enormi potenzialità del Game Boy Advance. Il sistema di controllo è stato inoltre implementato in modo da sfruttare nel migliore dei modi i comandi del 32-bit Nintendo.
Per iniziare avremo a disposizione quattro vetture con diverse caratteristiche di accelerazione, resistenza, manovrabilità e velocità di punta, ma con il progredire del gioco sarà possibile sbloccare ulteriori mezzi. Le numerose piste sono suddivise, come in passato, in tre classi: Pawn, Knight e Bishop ma, come su Snes, ci sono alcune classi che si sbloccheranno solo dopo aver vinto tutti i campionati. Naturalmente non manca la modalità time attack, con cui sarà possibile non solo battere ogni record, ma anche imparare minuziosamente ogni curva o anfratto delle varie piste.
La novità più eclatante di questo titolo è sicuramente la modalità multiplayer dove, fino a 4, dico 4 giocatori potranno fare a sportellate a oltre 400Km all'ora! E non basta una sola copia del gioco!
Veramente incredibile. Il comparto tecnico è di prim'ordine. La grafica utilizza il famoso Mode 7 che tanto fece scalpore sul Snes, permettendo una fluidità eccezionale: la pista scorre via fluidissima e, con un po' di pazienza ed allenamento, si inizieranno a "rasare" i bordi del tracciato sfruttando al massimo anche i tasti dorsali, per inclinare la navicella, e pennellare traiettorie al limite della perfezione.
Vi troverete ad inclinare la testa tentando di aiutare la navicella sullo schermo, ad imprecare perchè la mina (non l'ho detto? Sì, i tracciati includono molte insidie) sull'ultimo tracciato vi ha fatto saltare in aria a pochi metri dal traguardo, o ad esultare per aver vinto la gara con solo pochi millesimi di vantaggio.
Il sistema di controllo permette di avere un controllo totale sulla navicella: i pulsanti A e B sono deputati all'accelerazione e frenata, mentre i tasti dorsali permettono di inclinare il mezzo in modo da fare curve molto strette. Se premete insieme i tasti L e R si aziona il boost. E' possibile inoltre inclinare in avanti o indietro la navicella quando questa è in aria a seguito di un salto, in modo da compiere un atterraggi morbidi.
Il nostro mezzo però non è indistruttibile: in alto a destra dello schermo infatti troviamo la barra di energia che si assottiglia ad ogni contatto coni bordi della pista o quando passiamo sopra a qualche mina. Questa energia si può ricaricare passando su determinate zone che rigenerano la navicella, ma non capiterà di rado di prendere salti "violenti" e ritrovarsi con la navicella schiantata fuori pista.
Avrete capito che F-Zero - MV mi è piaciuto veramente molto. Se vi piacciono i giochi di corse ben fatti, longevi e con una grafica spettacolare, andate sul sicuro. Unico neo che posso trovare in questo titolo, ed è giusto sottolinearlo, è il sonoro che non raggiunge lo standard qualitativo del resto del prodotto.

Davide M.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	7	8	9

Super Mario Advance

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Nintendo
Giocatori:	1-4
Supporti:	Link Cable
Miglior caratteristica:	Mario è Mario
Peggior caratteristica:	I fan di quake potrebbero non gradire
Web Site:	www.nintendo.com

Come ogni console Nintendo, anche il Game Boy Advance al momento del lancio non poteva esimersi di avere nella sua line-up un nuovo capitolo della saga di Mario. L'idraulico italiano più famoso del mondo torna in forma smagliante con un titolo che farà sicuramente felici tutti i fan della serie.
In Super Mario Advance si nascondono in realtà 2 giochi diversi: Super Mario USA e Mario Bros. Classic.
Super Mario USA è una sorta di remake di Super Mario 2, cavallo di battaglia del Nes, il vetusto 8-bit di Nintendo. Come nel suo antesignano predecessore, anche qui Mario dovrà balzare di piattaforma in piattaforma viaggiando attraverso sette mondi, divisi ognuno in tre sotto livelli per concludere la sua avventura. Naturalmente i vari livelli , oltre che presentare il classico boss finale, sono costellati di numerosissime locazioni segrete e stage bonus che dovranno essere esplorati completamente, trovando quindi tutte le monetine disponibili, per poter dire di aver completato l'avventura al 100%.
Mario Bros. Classic sembra invece una sorta di gioco bonus: l'azione si svolge in arene delimitate, e non in spazi aperti come Super Mario USA. In questo ambiente naturalmente è possibile giocare in multiplayer fino a 4 giocatori. Le partite con gli amici risultano essere una forsennata corsa a chi prende più monetine, e sono ambientate in differenti stage che possono avere anche sorprese come un gigante Bowser che sputa fuoco sui simpatici pupazzetti.
La giocabilità, come ogni Mario, è su livelli decisamente superiori. E' facile entrare nel circolo vizioso del "ancora una partita e smetto", considerando anche che il sistema di salvataggio permette di non dover rifare milioni di volte gli stessi livelli, mantenendo l'interesse sempre alto e lontana la frustrazione.
Graficamente Super Mario Advance è nettamente superiore a Super Mario World per Snes, vero punto di riferimento per i platform 2D. Vuoi per i colori e la grafica pupazzosa, vuoi per le dimensioni ridotte dello schermo e quindi una maggiore nitidezza di immagine, ma questo titolo è veramente una nuova pietra di paragone per il genere.
Per quanto riguarda il sonoro, chi ha amato la collezione Super Mario All Stars, sempre su Snes, non farà fatica a riconoscere i motivetti e i jingle qui presenti: musichette simpatiche e vocette carine fanno da contorno alla colorata avventura.
I personaggi che si posso utilizzare sono 4 e hanno differenti abilità: Luigi per esempio salta molto in alto, Toad può portare oggetti anche pesanti senza rallentare la corsa, la principessa Peach può planare per qualche metro, e poi naturalmente c'è Mario, che come di consueto è il personaggio più equilibrato nelle sue caratteristiche.
All'inizio di ogni livello avrete la possibilità di cambiare personaggio, a seconda di cosa vi aspetta nel livello successivo, in modo da essere pronti alle insidie che di volta in volta si presentano. Super Mario Advance è un Mario all'ennesima potenza: coloratissimo, simpatico, pieno di segreti e, naturalmente, lunghissimo. Insomma, la solita killer application nintendiana.

Davide M.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8.5	8	7	9

9.0

SEE YOU ONLINE

Dopo anni di tentativi abortiti, il gioco online per console è finalmente tra noi. EGM si tuffa nella rivoluzione, tra USA ed Europa, per capire dove stiamo andando e contro chi stiamo giocando.

Di David Kushner e Lorenzo Monticone

"Fragged!". La scritta, familiare a molti giocatori su PC, scorre sul video con lettere rosso sangue. Siamo nel bel mezzo di un deathmatch online di Quake III Arena, sparatutto in prima persona che è inutile presentare, e al momento il malcapitato, un anonimo giocatore nell'etere di internet, è stato appena tolto di mezzo da un simpatico razzo esplosivo. Ovviamente non è morto per davvero, si sta rigenerando, vaporizzato temporaneamente in una nuvola di uno e zero binari. Sono loro che dicono al software di rendering grafico di generare una tipica pozza di sangue da cyborg morto sul pavimento dell'arena. Evidentemente anche questo fa parte del fascino gladiatorio dell'online gaming: quando si muore si può sempre ricominciare da capo. Con il contorno di qualche imbarazzante tentativo (vedi pagina 119), tutto questo era fino a poco tempo fa riservato ai giocatori hardcore da PC, non certo a quelli da console, con un sentimento di generale frustrazione da parte dei fan di Nintendo, Sony e Sega, ridotti a mormorare il classico "verrà un giorno..."

Bene, quel giorno è arrivato. Nella storia del videogioco il 2000 sarà ricordato come l'anno in cui l'appassionato di console ha potuto andare online. Nonostante i ritardi iniziali, Sega è attualmente la prima (e unica) ad aver passato il guado, realizzando una rete per il gioco online sia negli USA (Seganet) che in Europa (Dreamarena) e permettendo agli utenti Dreamcast di giocare online usando un modem analogico e, per pochi fortunati e pochi giochi, un adattatore per la banda larga.

Quando sugli scaffali troveremo le console di nuova generazione, Xbox e

Gamecube, e l'adattatore PS2 per la banda larga, lo scenario sarà ovviamente più vario e sfaccettato. Gli amanti delle console potranno infatti sperimentare ciò che ha reso particolare l'esperienza online su PC (dallo sparatutto viscerale all'RPG che genera dipendenza) insieme agli elementi maggiormente caratteristici delle loro amate macchine: giochi sportivi a carattere cooperativo, adrenaliniche corse in automobile ed RPG online con estetica e linea narrativa più familiari. La strada non è comunque priva di ostacoli: i consumatori passeranno alla banda larga abbstanza in fretta da rientrare nelle previsioni di Microsoft e Sony (le due compagnie che più hanno puntato su questa tecnologia)? La componente umana e di comunità che ha avuto un ruolo importante nel decretare il successo dei giochi online su PC si ricreerà tra le console? Seganet, pioniere delle reti dedicate al gioco, sopravviverà allo scrollone in casa Sega? Per arrivare a un gioco online di successo ci vuole molto di più di un modem e un lanciarazzi, e coltivare un popolo di "fraggati e fraggatori" è un'arte più che una scienza.

"Sei un novellino, vero?" La voce esce dagli altoparlanti di un televisore nero piazzato negli uffici Sega di San Francisco. Il nostro joypad controlla 18 wheeler: American Pro Trucker, il gioco di camion con funzionalità online già recensito su EGM 2, in uscita in Europa tra qualche giorno. Come ogni giocatore che si rispetti ci siamo trovati altre volte in questa situazione, alle prese con un nuovo gioco e controlli poco conosciuti mentre

Porte portoncini e cancelli

Ora, che hanno in comune tutte queste console? Dreamcast può certamente essere stata la prima macchina con connettività integrata, ma è altrettanto sicuro che non sarà l'ultima. Il violaceo GameCube di Nintendo verrà commercializzato insieme a due adattatori opzionali, uno per la connettività analogica, a 56k, l'altro per la banda larga. Il retro di Xbox presenta una porta ethernet integrata. Nel frattempo i possessori di PS2, già frastornati dalle notizie in arrivo quasi ogni giorno su ipotetiche nuove versioni prodotte da Sony, dovranno aspettare il componente aggiuntivo rete + hard disk che dovrebbe essere commercializzato prima della fine dell'anno.

un'intelligenza artificiale senza pietà insulta i nostri tentativi di apprezzare le sensazioni di gioco. "Fuori dalle palle, cicciobello" abbaia una voce alle mie spalle, proveniente da un grosso camion nero con decalcomanie arancioni "non provare a mettermi quel giocattolo davanti!".
Se c'è una cosa migliore dell'essere maltrattati da un nemico virtuale e bastardo, questa è l'essere maltratti da un nemico reale e bastardo, cioè esattamente il punto a cui American Pro Trucker vorrebbe arrivare, anche se resta la sensazione che molto del buono che questi giochi possono dare rimarrà confinato negli States, mentre in Europa la base di giocatori decisamente più ristretta potrebbe non dare spazio a giochi che non siano "definitivi", come Phantasy Star Online.
"Ciò che vogliamo fare è realizzare un'esperienza divertente" dice Rob Alvarez, product manger di Sega, "e ciò che lo rende divertente è sentire i tuoi amici che urlano e ti insultano". Sega ha fatto grossi investimenti per permettere a tutti noi di insultarci allegramente online, essendo il primo gigante delle console a fare capolino nel mondo online, e per questo abbiamo cercato di vedere più da vicino ciò che sta facendo, specialmente adesso che, con lo stop alla produzione di Dreamcast, Sega ha fatto del gioco online, insieme allo sviluppo di software, il suo core business. Circa metà dei titoli Sega per Dreamcast attesi nel prossimo anno avrà funzionalità online.
E Sega.com, la sussidiaria Sega dedicata all'online gaming, non pensa certo di chiudere i battenti insieme a Dreamcast. Piuttosto il contrario: Sega.com spera di esportare il modello Seganet (che conta attualmente oltre 200.000 abbonati) al servizio di altre piataforme, compresi console, set top box e telefoni cellulari, continuando a supportare Dreamcast fin quando ci sarà la domanda. "Noi abbiamo tracciato la rotta negli ultimi 18 mesi, ma è stato un cammino solitario" dice Peter Moore, presidente di Sega of America. "Spero che la nostra grande esperienza possa trovare riscontro in altre console. Di sicuro noi mettiamo l'esperienza a disposizione dei proprietari delle altre piattaforme." Almeno uno dei grandi concorrenti declina comunque l'offerta: Nintendo sta cercando i partner per la propria attività online ma precisa che Seganet non sarà tra questi, anche se

Il Sonic team ha rotto il ghiaccio con l'ante-SegaNet ChuChu Rocket. Ora il loro Phantasy Star online sta definendo un nuovo genere

Vitevissute/1 Le QgirlZ

C'è una razza nuova di assassini virtuali là fuori, in attesa negli angoli più oscuri del cyberspazio, desiderosi di nient'altro che vittime ignare in uno scontro arroventato di Quake III Arena. Prima di crearsi immagini illusorie di bastardi psicopatici ricordate che molti di loro, tanto per cominciare, non sono uomini. La nuova generazione di donne fatali è una di quelle in maggiore espansione (e dalla maggiore pericolosità) tra le molte che popolano il fenomeno degli sparatutto 3D. Una delle squadre femminili più potenti, forti e temute è il Qgirlz Clan (www.qgirlz.com), organizzazione fondata 3 anni fa e composta da 12 giocatrici sparse per il Nord America, da Vancouver a New York. Le Qgirlz sono addirittura sponsorizzate da nVidia e hanno vinto tornei di un certo livello, come la Femme League, il frag festival femminile di New York e l'atteso Frag 4. Come spesso accade, infatti, la realtà americana punta verso una forma di professionalizzazione, in ogni campo. Non siamo lontani, come idea, dai tornei professionistici di monopattino, anche se negli ultimi tempi grossi premi in denaro iniziano a essere sbandierati pure nel vecchio continente per i tornei di videogiochi.
"Giochiamo a Quake III perché ci dà la possibilità di essere competitive e di provare l'esperienza adrenalinica di un gioco mozzafiato" dice Alison Suttles, detta "Trillian", delle Qgirlz. Se le si chiede perché quello dei videogiochi è al giorno d'oggi un terreno a prevalenza maschile, e come questo dato cambierà nel nuovo millennio, Alison aggiunge "Beh, man mano che le donne si rafforzano nel mondo, e specialmente nel mondo tecnologico, sempre più ragazze possono trovare modelli competitivi e di successo. Per questo il numero di giovani donne che si trova a proprio agio nel giocare con il computer, nell'imparare a programmare e nell'esplorare la realtà tecnico

riconosce che una volta aperta la strada dell'online non si tornerà indietro. "Entro i prossimi due anni tutti i giochi per console avranno qualche caratteristica di gioco online, punto e basta." Dice Skip McIlvaine, direttore del settore sviluppo finanziario di Sega.com.
Sega non è comunque sola nel puntare all'online. I tre grandi produttori di console e il gigante del software Electronic Arts stanno segretamente portando avanti le loro strategie per il gioco su internet, e anche se le bocche rimangono cucite molto si sa sull'hardware: Microsoft includerà una porta ethernet nel suo Xbox, e giochi che supportano l'online (come Tony Hawk's Pro Skater 2X e Halo) saranno commercializzati in occasione o a ridosso del lancio della console; Sony, che si è rifiutata di inserire un modem nella PS2, venderà a parte un adattatore per la banda larga, mentre il GameCube avrà tra i suoi accessori sia un modem analogico che un adattatore broadband. Tutti i piani per il gioco online saranno probabilmente più chiari con l'arrivo dell' E3, in maggio.
C'è una buona ragione per le bocche cucite. Come dimostrato dai PC negli ultimi anni, l'online gaming è diventato il mercato che conta, con sparatutto alla Quake e Unreal ed RPG come Everquest e Ultima Online, generatori di incassi difficilmente raggiungibili in altro modo. Il solo Everquest ha raggiunto 300.000 abbonati, alcune delle quali sono arrivate a spendere 3.500 dollari su eBay per personaggi e altri aggeggi utili. Senza contare la marea di gente che si trova a giocare in rete a scacchi, dama o backgammon.
Per i produttori di console si apre quindi un mercato sterminato e goloso. La Forrester Research di Boston, specializzata nelle ricerche tecnologiche, prevede che saranno 18 milioni le persone che nel mondo giocheranno online quest'anno, portando il giro d'affari oltre i 3.000 miliardi di lire italiane. Per il 2002 ci si aspetta che circa un quarto di tutti i videogiochi prodotti avranno funzionalità online. E anche se buona parte degli incassi arriverà dalla vendita dei giochi, c'è tutto un mondo di pubblicità degno di essere esplorato. Un'altra ditta che fa indagini di mercato, la Jupiter Communications, sostiene che nel 2000 la pubblicità legata al gioco online ha prodotto la ragguardevole cifra di circa 250 miliardi di lire, mentre i proventi da abbonamenti pagati per accedere a siti web legati al gioco online dovrebbero arrivare a 800 miliardi di lire entro il 2003.
I produttori di console non vogliono solo una quota del successo dei giochi in rete per PC, vogliono spodestare il PC e prenderne il posto. Come e perché ce lo spiega Charles Bellfield, vice presidente di sega responsabile per marketing e comunicazione: "Il PC è perdente quando si parla di online gaming. Quante volte si deve reinstallare un software come le DirectX? Quanto tempo si perde a scegliere una scheda grafica? Ci sono sempre problemi tecnici da affrontare, mentre noi arriviamo dalla cultura del plug and play e la por-

– scientifica non potrà che aumentare." Le Qgirlz non si interessano granchè del sesso delle loro vittime online. "Uomini, donne, non fa differenza. Ci interessa solo vincere" dice Trillian. "Come ogni altra squadra, comunque, abbiamo dei rivali. E ciò che ti fa stare bene è battere i rivali, siano maschi o femmine". Trillian, come si poteva immaginare, gioca a Quake III nella versione PC ma dice di essere curiosa del porting per Dreamcast, e soprattutto della interazione online fra i due sistemi. Per cui se credete di essere all'altezza di queste mantidi, cercate il nome Qgrilz nella lobby di Quake III Arena, perché prima o poi le ragazze cattive si misureranno anche con i possessori di console, il che ci lascia ai due scontati interrogativi finali: gli sparatutto per console genereranno questa forma di professionismo anche da noi nel prossimo futuro? Vedremo mai una squadra femminile europea o italiana in una competizione di questo tipo? Ogni opinione a riguardo è ben accetta: scriveteci in posta e ne riparleremo.

Alison "Trillian" Suttles—mortale a Quake

Photo by Mike Floyd

In attesa di...

Non sappiamo bene quando vedremo una versione di Half-Life per il Dreamcast dopo tutto, e con titoli appetitosi come il multiplayer RPG Farnation e Phantasy Star Online 2 non arriveranno sul DC fino al prissimo anno, ma questo non significa che l'armadio dei giochi per la rete rimarrà spoglio per il resto del 2001. Potrete ancora giocare il vostro jolly on line con le nuove versioni di Daytona USA Network Racing, Worms World Party e Unreal Tournament (tenetevi collegati alle nostre recensioni), e qui c'è una panoramica dei più promettenti giochi on line che arriveranno quest'anno...

• 18 Wheeler: American Pro Trucker (Aprile, DC)— Cargo da trasporto attraverso gli USA in una corsa in autostrada contro un rivale online in questa simulazione di giganti della strada. E io che ho speso tutti quei soldi in seminari di guida su Truckmaster...

• Outtrigger (Aprile, DC)— Pensate a questo dinamico sparatutto in prima persona come a Quake III Arena per i fan arcade. Stiamo parlando di una velocità di gioco incredibile in piccole arene.

"Quello che stiamo dicendo è che ci si connetterà, sì, stiamo per andare online."'"

— Charles Bellfield della Sega

Photo by Amy pekala

Bob Blandeburgo cercava competizione, e ha creato la sua lega.

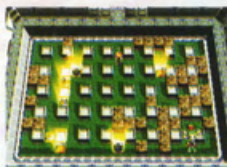
teremo anche in rete".
Per questa ragione il modem del Dreamcast è completamente muto: Sega l'ha costruito senza l'altoparlante per far dimenticare il più possibile tutti gli aspetti tecnici e rimuovere termini come "latenza". "Ciò che noi diciamo" spiega Bellfield "è semplicemente: volete connettervi? Siete connessi. Null'altro." Secondo Bellfield, ora che Sega sta abbandonando la produzione hardware per concentrarsi sul software potrà realizzarsi la terza fase della strategia aziendale per arrivare al controllo dell'online gaming. "Si tratta semplicemente di costruire le graduatorie ora. In altre parole, si tratta dei giochi, cosa li produce, cosa producono e le sfide di portarli a compimento."
Detto del denaro, veniamo al lato umano. Quei momenti di riso incontrollato e in perfetta solitudine leggendo un'e-mail divertente, la sensazione di essere solo e allo stesso tempo in un mondo pieno di altri "simili", il godimento puro provato segnando un gol al 90' con ISS Pro: la somma di tutto questo è potenzialmente il valore emotivo del gioco online. Una specie di partitella in cortile con gli amici trasportata nel salotto di casa e amplificata lungo l'etere, ma dotata di tutti i rituali dei giardinetti al sabato pomeriggio, le frasi fatte, i faticatori e le prime donne, i portatori d'acqua e i fantasisti. Il riferimento, nell'attesa che qualcuno ci dia materiale vero su cui lavorare, è sempre all'amato – odiato gioco nazionale, ma credo che anche chi ha altre passioni, tipo gli RPG abbia capito cosa intendiamo. Il cuore del discorso non si allontana poi molto da due 486 collegati in seriale che facevano girare Doom in rete in una notte d'estate a metà dei '90 (scusate il personalismo).
Tornando al calcio, o al football, o al basket, questo può essere uno dei punti vincenti del gioco online su console: lo sport non ha mai raggiunto sui PC il livello

Vitevissute/2
Il Commissioner

Dopo Quake, eccoci al vero regno degli statunitensi: il football americano, scelto non a caso come traino principale di Seganet negli USA. Immaginatevi semplicemente tutti noi a parlare di un gioco di calcio per console con funzionalità online, aggiungete birra e popcorn e il gioco è fatto!
Giocare ai videogame di football americano, come per altri sport tipicamente maschili, ha sempre avuto il fascino delle giornate passate con gli amici abbandonati sul divano a consumarsi i polpastrelli, con un sentimento a metà tra la sfida e la solidarietà reciproca. Entrati nell'era dell'online, questa attività guadagna una dimensione in più pur senza essere stravolta.

• Alien Front Online (Maggio, DC)— Parteggiate con I bravi ragazzi terresti o con gli alieni invasori e combina guai in questo port arcade pieno di potere di fuoco e attrezzature al metallo pesante (si possono guidare sia i carri armati che i mech alieni).

• Ooga Booga (Maggio, DC)— Fino a quattro giocatori possono saltellare tra queste dozzine di mini giochi on line. Questo titolo un po' stupidotto arriva dagli dei del DC di Visual Concepts.

• Bomberman Online (Giugno, DC)— Certo, avete giocato a dozzine di remake di questo classico per console, ma c'avete mai giocato on line? Potrete farlo questa estate.

• La serie 2K2 di Sega (Inverno, DC) Prima che la banda della Visual Concepts inizi a portare le sue serie sportive su altri sistemi, siamo in attesa dei nuovi giochi su DC relativi alle licenze NFL, NBA e World Series Baseball.

• Tony Hawk's Pro Skater 2X (Primavera 2001, Xbox)— La porta ethernet dell'Xbox ci fa pensare che vedremo un gioco compatibile con la rete già al momento del lancio del nuovo sistema. Tony Hawk's Pro Skater 2X permetterà agli skater di competere uno contro l'altro tramite internet.
Ci aspettiamo che anche Halo si potrà giocare on line.

qualitativo e passionale delle console, anche se Quake III potrebbe essere considerato un gioco di tipo sportivo (le squadre, le gare...). Ancora una volta non stupisce la decisione da parte di Sega di lanciare NFL 2K1 come titolo guida, seguito a ruota da NBA 2K1. Negli Stati Uniti i due giochi hanno raggiunto infatti livelli di vendite assolutamente rimarchevoli. Lo sport comunque è solo l'inizio: Brad McQuaid, vice presidente di Verant Interactive/Sony Online, la compagnia artefice del successo di Everquest, non pone limiti ai generi di gioco per console che possono andare online. Di sicuro non esclude gli RPG multiplayer di massa (come Everquest, appunto), il che significa che leggendo tra le righe ci possiamo aspettare un gioco in stile Everquest per PS2, prima o poi. Credeteci. Sega ha già confermato di stare lavorando su un titolo di questi tipo, chiamato Farnation, per Dreamcast. I possessori di console dovrebbero quindi riuscire ad avere il meglio in entrambi i casi: sparatutto e multiplayer di massa dal mondo PC, RPG, sport e picchiaduro in puro stile console. Rimane da decidere il tipo di connessione: ovviamente più è performante, meglio è. Promuovere la banda larga fa parte della strategia dei produttori di console, anche se non tutto è facile come sembra: le statistiche dicono che solo il 31 per cento delle case americane (fatevi due conti in Europa) avrà la banda larga entro il 2004. E questo significa che se siete tra i fortunati possessori di una connessione ADSL potreste avere ottime possibilità di giocare a Quake III contro un avversario che va addirittura a 33.6. Non credo che lui si divertirà molto... I problemi diminuiscono comunque passando a giochi più tranquilli, tipo Phantasy Star Online.

NFL 2K1 è arrivato in testa ai Best Seller americani, performance quanto mai rara per un titolo DC.

Per evitare squilibri, Sega sta in ogni caso procedendo a livellare il campo di battaglia "restringendo" le connessioni per NFL 2K1 a 33.6 kbit/s. Il giochino funziona, secondo Bellfield, semplicemente perché NFL non ha bisogno di più banda, e tutti, anche gli utilizzatori di modem a banda larga, potranno essere felici alla stessa velocità. Questo si inserisce in una più ampia strategia di Sega nei confronti del "popolino" della rete, quello tagliato fuori dalle connessioni ad alta velocità, preferite dagli altri produttori di console. La casa nipponica crede che l'attenzione per tutti sarà uno dei punti chiave per vincere la corsa al controllo del mercato. Sega d'altro canto ha anche investito parecchio in Seganet, entrando nel mondo degli internet service

Il caso di maggior rilievo è dato dalle leghe virtuali nate come funghi negli USA in seguito al lancio di NFL 2k1 da parte di Sega. Immaginate una specie di effetto fantacalcio trasportato su un altro sport, con la differenza che qui da spettatori si diventa protagonisti. Il tutto assolutamente al di fuori del controllo o della volontà di Sega, dato che le leghe sono del tutto indipendenti. Un esempio illuminante è dato dalla BTNG League, acronimo di Browns: The Next Generation, ospitata da btng.com, il maggior sito web dedicato ai Cleveland Browns. L'url è lunga ma degna di essere scritta: www.BrownsTNG.com/browns/features/videogames/2000_league.asp.
Bob Blandeburgo, di Bel Air nel Maryland, è il direttore della lega (gli americani direbbero "commissioner"), creata immediatamente dopo il lancio di NFL 2K1. "Volevo essere sicuro che il gioco funzionasse bene online" ci dice "e quando ho capito che era esattamente ciò che faceva ho deciso di aprire la lega, per puro divertimento. Mia moglie non ama molto i videogame e da quando ho finito il college non ho molte occasioni di trovare avversari in carne e ossa. Il gioco online rappresentava quindi per me un fattore di primaria importanza. Aggiunge molto alla longevità di un gioco, grazie alla natura umana, che è per definizione imprevedbile. E sparare volgarità con la tastiera può avere il suo fascino, soprattutto se sai a chi le stai scrivendo".
Blandeburgo crede che la mancanza di supporto per l'online gaming in giochi come Madden della EA Sport li renda meno interessanti. "Madden è un titolo eccellente praticamente sotto ogni aspetto, ma la mancanza di gioco online lo pone un passo indietro rispetto a NFL 2K1" dice Blandeburgo "Io non gioco solo per divertirmi, ma anche per socializzare".
La BTNG League sta crescendo in popolarità e accetta nuove iscrizioni per la stagione 2001 – 2002. Vi piacerebbe essere dei loro? Se amate il football americano, avete un Dreamcast ed NFL 2K1 potete provarci, ma quanti dei nostri lettori hanno tutti e tre i requisiti? Anche qui, con la scintillante realtà d'oltreoceano vista attraverso il binocolo, viene da chiedersi se e quando potremo scontrarci online usando Winning Eleven o Fifa... Chi lo sa?

"Solo perchè DC e PC possono giocare uno contro l'altro non è detto che si debba fare."

—Cliff Bleszinski della Epic

provider, che fa storia a sé. Una delle sfide dell'immediato futuro, per la casa di Sonic, sarà proprio quella di gestire un business del tutto differente, rimanendo in piedi. Sega inoltre non dà accesso a banda larga, obbligando chi volesse giocare con il broadband adapter sfruttando la rete di Sega a pagare un doppio abbonamento, al provider per la connessione e a Sega per giocare.
Un conto è trovare la propria strada nei meandri del gioco in internet, altro discorso è invece quello, decisamente più sfuggente, delle comunità e di come costruirle. La cultura dell'online gaming non coincide necessariamente con il gioco in sé, ed è una delle cose che ha letteralmente fatto esplodere il gioco in internet. Per cultura del gioco online intendiamo ovviamente siti di appassionati, forum, chat, webzine, tornei e tutto quanto ruota intorno al gioco via rete. Come sempre, in questi casi, il boom è stato spontaneo, per certi versi inaspettato e di certo non pianificato dai grandi produttori, mentre il tutto veniva alimentato da e per i videogiocatori. Su questa scena intervengono i produttori di console, cercando di creare comunità o quanto meno di realizzare giochi intorno a cui si possano costruire comunità di appassionati. Le comunità online sono abbastanza facili da creare e crescere sui PC, dotati di tutte le funzioni di comunicazione richieste dal lavoro d'ufficio o dalla comunicazione via internet. Tutt'altro paio di maniche è invece la gestione delle stesse cose via console, quando la presenza di un mouse e una tastiera è un optional. "Chiedere ai proprietari di console di comprare una tastiera e un mouse significa chiedere molto" dice Ed Fries, vice presidente Microsoft per la produzione dei videogiochi Xbox. Seamus Backley, suo collega nel progetto Xbox, concorda in pieno: "C'è una grande verità nei giochi: qualunque cosa non si includa nel pacchetto è molto difficile da supportare (o da far supportare)" Questo spiega anche perché Sega ha fatto del suo meglio per includere in bundle la tastiera e il mouse con il Dreamcast (e chi si abbona per due anni a Sega-net riceve in omaggio proprio una tastiera...), anche se non ci vuole molto a supporre che la maggior parte dei possessori di console continuerà a non avere una tastiera. Quindi gli sviluppatori dovranno inventare un qualche sistema per permettere agli utenti di fare le stesse cose con il controller (e chi ha provato a giocare a Phantasy Star Online senza tastiera sa di cosa stiamo parlando). Logicamente la cosa è complessa e problematica: come faccio a dire a qualcuno "ciucciami il calzino" se non posso scriverlo a video? Sull'argomento Dennis Fong, uno dei migliori giocatori statunitensi di Quake, punta il dito: "Come si può rafforzare una comunità online senza neanche chattare?". Lo stesso Phantasy Star Online, tuttavia, include una risposta interessante: l'inserimento nel gioco del sistema di selezione delle parole, comprensivo di traduzione multilingua. Per questo, anche se il vocabolario è limitato, potete mandare al diavolo i giapponesi in giapponese, i tedeschi in tedesco e così via, offrendo un primo approccio alla questione: sono contenute circa 2.000 parole selezionabili con il joypad, mentre tutte le parolacce sono tradotte con il fumettoso $#@*... Il prossimo passo sarà rappresentato probabilmente dai sistemi di interfacciamento vocale, che potrebbero permettere un altro interessante sviluppo.
Phantasy Star Online ha anche indicato la via verso l'elemento della personalizzazione che tanta fortuna ha avuto sui PC, con skin e mappe divenute un altro formidabile strumento per la longevità dei giochi. I personaggi di PSO sono configurabili in maniera iperdettagliata, e nulla di meno ci aspettiamo dai futuri giochi online. L'arrivo dei dischi rigidi su Xbox e PS2 significherà inoltre la possibilità di condividere tutto ciò che ci sarà concesso di personalizzare in un gioco, senza limiti di spazio. Nel frattempo si possono cominciare a frequentare le prime comunità sorte intorno ai giochi Sega, anche se (c'era bisogno di ripeterlo?) gli USA sono parecchio più avanti. In Europa, vedi l'intervista a Davide Rissone, converrà puntare per ora su Phantasy Star Online.
L'ultima questione, che sembra però attualmente di minor rilevanza, è l'interazione su internet tra i giocatori di console diverse, e tra questi e gli utenti PC. Esperti del campo si dimostrano scettici: "Semplicemente perché si può giocare con Dreamcast contro il PC non significa necessariamente che lo si debba fare" sostiene Cliff Bleszinsky della Epic, uno degli autori di Unreal Tournament. "anche perché gli utenti PC su giochi come gli sparatutto hanno troppi vantaggi strategici. I giocatori con console verrebbero spazzati via, condannati dal loro piccolo controller". Vedremo comunque cosa succederà con Quake III Arena, in attesa dell'uscita della patch necessaria per infrangere l'ultimo muro tra PC e console.
Tutti comunque concordano che non è questo il punto. Si tratta piuttosto di un allargamento dell'esperienza di gioco, di una scatoletta di plastica e metallo in grado non solo più di farci giocare ma anche di spalancare le porte di un mondo nuovo, interconnesso, affascinante, smisurato, dove si possa sempre trovare, ad ogni ora del giorno e della notte, un gioco, una sfida, una comunità.

L'RPG di massa Everquest (a sinistra) e Ultima Online sono grandi successi per PC. Aspettatevi cose simili per console l'anno prossimo.

Vitevissute/3
PSO, Italia

Davide Rissone, astigiano, classe 1977, è dal 1996 proprietario del dominio phantasystar.net, divenuto con il passare del tempo uno dei punti di riferimento per tutti gli appassionati della saga di Phantasy Star sparsi per l'orbe terracqueo. "Non per quanto riguarda Phantasy Star Online", ci tiene comunque a precisare. I troppi impegni lavorativi gli impediscono di star dietro al più recente episodio della serie, che comunque "non è un vero Phantasy Star". "Preferisco di gran lunga giocare a PSO che dedicare tempo per costruirgli attorno un sito internet". Per quello basta e avanza PSO World (www.tomeeboy.com/pso), che fa comunque parte del network internazionale su Phantasy Star che Davide ha contribuito a creare. Scontato il giudizio entusiastico sull'ultima produzione del Sonic Team, cerchiamo di approfondire la realtà dell'online gaming su console in Italia. Davide ritiene credibile stimare in 3-4.000 giocatori il numero di italiani attualmente impegnati nella interminabile avventura di PSO, su un totale europeo di 30.000. "Sono numeri piccoli se confrontati con la realtà del PC, ma nelle console siamo appena all'inizio e l'esperienza di gioco di Phantasy Star Online è qualcosa di difficilmente descrivibile. In questo momento è anche il miglior traino possibile per Dreamcast, che dopo l'annuncio della nuova strategia di mamma Sega sta conoscendo un rilancio incredibile". Abbiamo intervistato Davide Rissone subito dopo un week end di Pasqua da lui dedicato in buona parte alle avventure di PSO, ma non siamo riusciti a strappargli una confessione completa circa l'effetto dopante di Phantasy Star. "Se avessi più tempo libero" ci ha detto "potrebbe anche diventare una droga, di certo lascia dentro quelle sensazioni che solo i grandi giochi sanno dare". Dal punto di vista tecnico, nessun problema. I server di British Telecom, i più comodi per gli utenti europei, non perdono un colpo, e il gioco fila via liscio liscio. E' un vantaggio rispetto al "laborioso" PC? "Indubbiamente si" risponde Davide "ma non decisivo. Un utente non sceglierà la console solo perché più semplice, anche se riconosco che l'esperienza di gioco è più "vera" di quanto non succedesse, per esempio, con Diablo 2". Le altre caratteristiche di eccellenza e innovazione vengono identificate nella spettacolare longevità del titolo e nel suo sviluppo online, frutto chiaramente di una regia in grado di svelare nuovi nascondigli, nuove armi, ecc.
Per finire, secondo le migliori tradizioni, il sogno nel cassetto: "Ovviamente una vera saga RPG trasportata online, dato che PSO assomiglia più a Diablo che ai suoi predecessori. Allora ne vedremmo delle belle."

Cattive Connessioni

Tentativi falliti di portare le console online

• Gameline (Atari VCS)— Usando un modem a 1200 baud, il modulo da 60$ Gameline Master avrebbe caricato i giochi per Atari VCS sulla console, attraverso i normali cavi telefonici, con un costo di 1$ per ogni download. I giochi sarebbero rimasti sul modulo fino allo spegnimento dell'Atari. Inizialmente parte di un piano che includeva un servizio di news e e-mail, l'intera faccenda Gameline si auto-distrusse rapidamente dopo il lancio. La Control Video Corporation, che realizzava Gameline, continuò a migliorare la tecnologia e a fornire servizi online per Apple e Commodore, prima di trasformarsi in America Online nel 1989. Tanto per parlare di modeste radici...

•X-Band (Super NES & Genesis) — Primo sistema disponibile in USA, Giappone e Regno Unito per il Genesis e il Super Nes, già nel 1994 (ma defunto nell'Aprile del 1997), questa periferica di networking per console permetteva di giocare a qualche titolo on line contro altri giocatori, ammesso che entrambi i partecipanti avessero la stessa console (i possessori di Genesis potevano giocare solo contro altri possessori di Genesis). Nonostante l'insita freschezza della tecnologia, X-Band era tragicamente in anticipo per i tempi e supportava solo 14 titoli, o giu' di li', per ogni sistema sebbene permettesse di utilizzare e-mail, una funzione di attesa di chiamata e le statistiche delle partite vinte e perse.

• CatBox (Atari Jaguar)— Sviluppato da ICD per Atari, il CatBox era in parte un amplificatore audio/video e in parte un add-on di rete per il mal nato Jaguar. I tanto vantati (e inutili) jack rivestiti di acciaio servivano sia per le cuffie che per delle casse tipo Pc e persino per collegare un monitor RGB. Più importante, pero', era la possibilità che forniva di far giocare in rete due Jaguar (sia nella stessa stanza che attraverso le linee telefoniche). Sfortunatamente, l'unico gioco rilasciato che supportava queste funzioni fu Doom.

• NetLink (Sega Saturn)— Il NetLink del Saturn è stato ciò che è andato più vicino al portare veramente le console on line. Permetteva di fare ciò che prometteva, ossia di giocare testa a testa tramite Internet (a 28.8 kbps). Il NetLink si collegava da un lato allo slot per le cartucce del Saturn e, dall'altro, alla linea telefonica standard. Offriva persino un primitivo browser web, che supportava l'HTML 2.0 e la maggior parte delle estensioni del 3.0. Permetteva di ricevere e-mail e di cazzeggiare con le prime funzionalità di Planet Web, veramente un antesignano per una console di gioco. Certamente poter giocare con avversari on line in giochi come Virtual On, Daytona Championship Edition, Saturn Bomberman e Sega Rally (alcuni dei quali potevano essere solo giocati in Giappone) non disturbava.

di Luca Carbone luca.c@near.it

Tips & Tricks

Tekken tag tournament

PS2

(Codici Action Replay)

Tutto disponibile

1CD660D8
61DFB00C
1CD660DC
61DFB00C
1CD660E0
61DFB00C

1 colpo KO (P 1)

1C125A5C
1456E7A6
1C125A60
1456E7A6

1 colpo KO (P 2)

1C1F12FC
1456E7A6
1C1F1200
1456E7A6

Winback

Sbloccare tutti i personaggi nel Versus Mode
Nella schermata "press Start":
SU,GIU', GIU', DX, DX, SX, SX, SX, SX
Poi mantenete premuto il Cerchio e schiacciate il tasto Start.
Ora andate in Versus Mode e scegliete il vostro personaggio. Li avrete tutti a disposizione

Sbloccare il Trial Mode
Nella schermata "press Start":
SU, GIU', GIU', DX, DX, DX, SX, SX, SX, SX.
Poi mantenete premuto il Triangolo e schiacciate il tasto Start.
Andate nel Trial Mode e potrete entrare in ogni livello.

Sbloccare il Max Power Mode
Nella schermata "press Start":
L1, R2, L2, R2, L2
Tenendo premuto L1 premete Start.
Avete appena abilitato il Max Power Mode
Disporrete di munizioni illimitate e ogni arma voi desideriate.

PS2

PS2

Metal gear solid 2 demo

PS2

(Codici Action Replay)

Box B: 3CBB52781456E7A6
Box C: 3CBB52761456E7A6
Box Dry: 3CBB52681456E7A6
Box Wet: 3CBB527C1456E7A6
C4: 4CBB53E21456E781
Chaff Grenade: 4CBB53EC1456E7A1
Infinito Bandage:
3CBB52461456E7A2
Infinite Ration: 3CBB523E1456E7A2
Infiniti M9: 4CBB53CE1456E788
Stun Grenade: 4CBB53EA1456E7A1

Unreal Tournament

Big Head
Nel menu principale:
SX, DX, SX, DX,SX, DX, CERCHIO, CERCHIO, CERCHIO
Entrate nelle opzioni Multiplayer. Nella schermate di selezione livello selezionate le opzioni MUTATORS e premete X. Selezionate Big Head e premete DX. Ora premete X e giocate

Munizioni al massimo
Durante il gioco premete Start e inserite:
SX, DX, CERCHIO, CERCHIO, CERCHIO, DX, SX.
Ritornate al gioco.

unreal Tournament

Saltare il livello corrente
Durante il gioco premete Start e mettete in pausa.
Poi: SU, GIU', SX, DX, DX, SX
Potete procedere al prossimo livello

Salute al massimo
Durante il gioco premete Start e mettete in pausa.
Poi: GIU', GIU', GIU', SX, SU, DX.
Tornate al gioco per avere il massimo di energia.

999 Munizioni
Durante il gioco premete Start e mettete in pausa.
Poi: SX, DX, SX, DX, DX, SX.
Tornate al gioco

God Mode
Durante il gioco premete Start e mettete in pausa.
Poi: SX, SX, DX, DX, GIU', SU.
Tornate al gioco e sarete invincibili

phantasy star online

Cattura immagine
Per accedere al programma di cattura delle immagini sul vostro PSO avrete bisogno di un altro controller inserito nella porta D del Dreamcast e una VMU vuota. E' importante che la scheda di memoria sia completamente vuota, avrete bisogno di ben 195 blocchi per il salvataggio. Inserite la VMU nello slot 2 del Pad e collegatelo alla porta D del Dreamcast. Ora iniziate a giocare a Phantasy Star Online, non ha importanza se online o offline. Per acquisire uno screenshot premete contemporaneamente Start, A e X sul Joypad nella porta D. Se eseguite tutto correttamente dovreste vedere il vostro schermo diventare nero e nell'angolo in alto a destra un conto alla rovescia. Finito il conteggio potrete ritornare al gioco come se niente fosse accaduto. Sulla vostra VMU ora è presente un'immagine. Sebbene non sia ancora chiaro come poterla visualizzare utilizzando il Dreamcast, potrete comunque spedirla ad un vostro amico tramite email. In alternativa inviatela al "Sonic Team's Official PSO Visual BBS webpage" (pso-vbbs.isao.net). Avrete la possibilità di dare un'occhiata a moltissime altre immagini "scattate" da altri giocatori di tutto il Mondo

Divertirsi con lo schermo di caricamento
Seccati dell'attesa durante il caricamento iniziale? Muovete lo Stick analogico e sollazzatevi con l'effetto sullo schermo. Non serve a niente ma vi terrà occupati durante l'intervallo

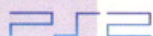
Animazioni speciali del personaggio
Usate la tastiera del Dreamcast e questo semplice trucchetto per animare il vostro personaggio. Tenete premuto il tasto "alt" per ognuno dei tasti funzione (F1 – F12) avrete un movimento differente. Nuova vita al vostro protagonista

KENGO
(Codici Action Replay)

Agilità al massimo
4CC0ECF8
1456089C
4CC0ECEA
1456089C

Velocità di attacco al massimo
4CC0ECF2
1456089C
4CC0ECEC
1456089C

Potenza al massimo
4CC0ECFA
1456089C
4CC0ECF4
1456089C

PS2

Rainbow six

Avatar God Mode
Per diventare invincibili premete: Su (Pad analogico) + Giù (Pad digitale) + A durante il gioco

Team God Mode
Per rendere invincibile tutto il team premete Sx (Pad analogico) + Giù (Pad digitale) + A durante il gioco

Big Head
Per giocare con il testone: Su (Pad analogico) Giù (Pad digitale) ed infine X

No Brain
Premete: Su (Pad analogico) + Giù (Pad digitale) e poi Y

Victory Conditions
Premete: Su (Pad analogico) + Giù (Pad digitale) e B

Tips & Tricks

shenmue

70 Person Battle
Prima di tutto dovete finire il gioco, dopodiché andate nel disco tre e nel menù principale, selezionate Options e poi 70 Person Battle.

Giocare ai giochi arcade gratis
Assicuratevi di avere almeno 4.000 Yen, andate al Tomato store in Dobiuta e acquistate ogni sacchetto di patatine, cioccolato o caramelle. Continuate a comprarne fino a che non vincete il 2° premio (ci vorrà molta pazienza). Ora che avete vinto il Sega Saturn potete fare ritorno a casa e collegatelo al vostro TV vicino alla stanza da letto.

Quattro messaggi di avvertimento
Se inserite i quattro GD di Shenmue in un qualsiasi lettore CD, potrete ascoltare i messaggi di avvertimento pronunciati dai protagonisti dell'avventura. Nel primo disco Ryo, nel secondo Fukusan, nel terzo Chai e nel quarto la bella Nozomi.

carrier

Bombe T-7 infinite
In parecchi magazzini ci sono scatole con le bombe T-7. Apritele e prendete il dispositivo esplosivo. Ripetete l'operazione all'infinito. Attenzione! Ricordatevi che potrete caricarne al massimo 20. Questo trucco funziona nella maggior parte dei casi.

Blue stinger

Tutte le armi
Finite il gioco in meno di cinque ore e salvate. Fatto ciò iniziate una nuova partita caricando il salvataggio in questione, avrete disponibili tutte le armi e parecchi caricatori

Password per la banca
Inserite le password corrispondenti alle card per ritirare i malloppo:

Card	Password	Importo
Bermuda	1394	$6,000
Eliot	3532	$20
Kirma	1008	$4,000
Yucatan	1861	$5,700

Big Eye mode
Completate il gioco con successo in modalità Hard

Typing of the dead

Sbloccare opzioni extra
Per sbloccare alcune interessanti opzioni inserite le seguenti password:
STKZJGH
KIKMAHP
DKRORCR

Sbloccare l'opzione nascosta "Vs. CPU"
Inserire la password:
DOAKSIM

quake 3 arena

(Action Replay CDX)

OGNI ARMA 100 DI DANNO
43721843
0000719C

resident evil 3: nemesis

(Action Replay CDX)
Salute infinita
1EB40F4D
000000C8

Army men attack

(Codici Action Replay)

Salute Extra Livello 1:
d01c67520011
801c675200ff

Salute Extra Livello 2:
d01cb5860011
801cb58600ff

Salute Extra Livello 3:
d01cc05a0011
801cc05a00ff

Salute Extra Livello 4:
d01cb4520011
801cb45200ff

Salute Extra Livello 5 e 6:
d01cc65e0011
801cc65e00ff

Time crisis: project Titan

(Codici Action Replay)

100% Precisione:
800C8890 03E7
800C888C 03E7

Munizioni infinite
80076760 0006

Tempo infinito
800766F4 135C

Vite infinite
80076768 0005

Razo freestyle scooter

Tutte le tracce
Durante il gioco premete start e mettete in pausa
Ora premete:
DX, GIU', DX, SX, DX, SU, DX, DX

Se la sequenza è stata inserita correttamente udirete il suono di una campanella.
Avrete disponibili tutti i tracciati, monopattini e piloti

Knockout kings 2001

Tutti i Boxer
Nella schermata apposita, inserite i seguenti nomi per sbloccare il corrispondente pugile

Nome
Boxer

NOLAN
Owen Nolan
FRANCIS
Steve Francio
BABY
Baby
BULLDOG
Bulldog
CLOWN
Clown
EYE
Eye
GORE
Gorilla

Tenchu II

Copia la missione dal CD all'editor di missioni
Dal menù delle opzioni tenete premuto CERCHIO e premete:
SU, SU, GIU', GIU', SX, DX.

Incrementa gli oggetti nell'inventario
Nel menù della selezione degli oggetti:
Tenete premuto R1, QUADRATO e pigiate DC, GIU', SX, SU

Ricaricare la vostra salute a 100
Mettete in pausa il gioco, tenete premuto QUADRATO e pigiate SX, DX, SU, GIU'
Attenzione: Utilizzando questo trucco non potrete raggiungere il punteggio massimo

Mostra l'intera mappa
Durante il gioco:
Tenete premuto select per visualizzare la mappa, dopodiché pigiate 5 volte CERCHIO

Sbloccare tutti gli oggetti Ninja
Nel menù della selezione degli oggetti:
Premete QUADRATO, QUADRATO, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, CERCHIO, CERCHIO, SX, SU, GIU', DX, R2, R2.

Tips & Tricks

conker's bad fur day

Sbloccare "It's War"
Dal menu principale selezionate Options e poi Cheats. Inserite:
BEELZEBUBSBUM

Sbloccare Spooky in Chapters Mode
Dal menu principale selezionate Options e poi Cheats. Inserite:
SPANIELSEARS

Sbloccare Neo Cocker in Multiplayer Mode
Nel menu Cheat:
EASTEREGGSRUS

Sbloccare Uga Buga in Chapters Mode
Nel menu Cheat:
MONKEYSCHIN

50 vite:
Dal menu Cheats inserite:
BOVRILBULLETHOLE
In single Player avrete la bellezza di 50 vite

Modalità Easy
Dal menu Cheats inserite:
EASY
Il gioco sarà più semplice

Modalità Very Easy
Dal menu Cheats inserite:
VERYEASY
Più semplice di così non si può

F-zero: maximum velocity

Sbloccare Dirty Joker
Per sbloccare la 5° auto vincete Pawn, Knight e Bishop con difficoltà standard.

Sbloccare Stingray
Per sbloccare la seconda auto nascosta vincete Pawn, Knight e Bishop e con difficoltà Expert. Sarà dura!

Resettare F-Zero
Se non volete usare il tasto On-Off
Premete contemporaneamente A, B, Select, Start.

GAME BOY ADVANCE

crash bash

Spyro 3 Demo
Nella schermata dei titoli premete L1, R1, QUADRATO e start

Resident evil 3

(Codici Action Replay)

0 salvataggi in gioco
800D3DCF8 0600

Giocare nei panni di Tofu
800D3D3E 000F
800D3D54 000F

Buzz Lightyear of star command

(Codici Action replay)

Salute infinita
800B5956 0190

di Luca Carbone luca.c@near.it

Chiedilo a Kermit (FAQ)

Posseggo una PSOne e quando la uso con il cavo RGB il mio TV (che è 16\9) commuta in modalità16\9. Le immagini sono tutte deformate. Come faccio per ritornare nella modalità 4\3?

Sul piedino 8 della scart RGB arriva la tensione, chiamata "di commutazione", che comunica al tuo TV in quale formato è il segnale video che sta entrando dall'ingresso Scart. A seconda del livello di tensione del pin 8 il TV può commutare in 4\3 o in 16\9.
Alcuni Televisori hanno l'opportunità di forzare il Ratio (formato video) tramite menu o direttamente dal telecomando. Quindi... hai due possibilità.
La prima è scoprire se il tuo apparecchio può forzare il formato video indipendentemente dal pin 8.
In questo caso la cosa è risolvibile con solo l'utilizzo del telecomando premendo il pulsante corretto.
La seconda opzione è quella di isolare il filo collegato al piedino 8 sulla presa Scart della tua console. Il tuo TV non riceverà più la tensione di commutazione e potrai selezionarlo il formato video potrai selezionarlo a piacimento.
PS. Staccando il pin 8 per dovrai andare in AV manualmente.

Potete spiegarmi meglio e brevemente il discorso sull'hard Disk aggiuntivo che si potrà applicare alla PlayStation 2? Quali migliorie "concrete" porterà per quanto riguarda i videogiochi (grafica, velocità, ecc..)

Chris 78, ROMA

Per quanto riguarda la velocità e la grafica dubito fortemente che ci saranno miglioramenti: in fondo, processore e memoria video rimarranno gli stessi. Per conoscere i reali progressi di PS2 con HD e Modem non ci resta che attendere e vedere cosa frulla nella testa di quei geni di sviluppatori Jappo e non. Si vocifera comunque della possibilità di scaricare direttamente dalla rete il gioco su Hard disk evitando così tutte le spese aggiuntive che inevitabilmente fanno lievitare il prezzo di un gioco.
La distribuzione costerebbe ai produttori molto meno.

1) La mancanza di porte USB e Firewire nell'Xbox infierirà sulle sue possibilità?
2) Corrono voci che SEGA stia preparando la NAOMI 2. Se è vero quando uscirà questo pezzo aggiuntivo per il Dreamcast? Sarà abbastanza potente da controbattere la concorrenza?

Manuel (VT)

1) Non penso che la mancanza delle porte USB sarà un problema per Microsoft. Ti spiego perchè.
Sarà fondamentale per le nuove console riuscire a produrre periferiche che sfruttino appieno le proprie "connettività". Non ha importanza se Firewire, USB, nella porta Joypad dell'Xbox, sotto il Game Cube, a raggi infrarossi ecc.. Basta saperle sfruttare. Ognuna delle console di prossima generazione ha le carte in regola per diventare una vera postazione per l'intrattenimento. Modem, Hard disk, schede di rete, tastiere, microfoni, volanti e quant'altro ti viene in mente dovranno avere la possibilità di essere collegati. In che formato e in che modo questo avvenga non ha nessuna importanza.
2) NAOMI 2 non è un accessorio Dreamcast, bensì una vera e propria "console" da Bar. Prodotta da SEGA potrà essere utilizzata solamente nelle sale gioco. E' stata ufficialmente presentata nel corso del JAMMA 2000 tenutosi in Giappone lo scorso settembre. Hai presente i giochi che costano anche 2.000 Lire a partita? Beh! Quelli sono su NAOMI! L'hardware NAOMI 2 è estremamente potente. Virtua Fighter 4 è uno dei giochi che saranno sviluppati su questa piattaforma.
Nel box qui a fianco troverai le specifiche tecniche del nuovo hardware NAOMI.

NAOMI 2 SPECS

CPU: SH4 128bit RISC CPU

Graphic Engine: Power VR2

Sound Engine: Super Intelligent Sound Processor 32bit RISC CPU (64 channel ADPCM)

Main Memory: 32Mbyte

Graphic Memory: 32Mbyte

Model Data Memory: 32Mbyte

Media: ROM Board, GD-ROM

 # Colori: 16.77 milioni di colori

Geometry Ability: 10,000,000 Poligoni al secondo

Rendering Ability: 2,000 Mpixels al secondo

Effetti: Bump Mapping, FOG, Alpha Blennding, MIP Mapping, Tri-Linear Filtering, Anti Aliasing, Environmental Mapping, Specular Effect

Optional: GD-ROM, Network

Dubbi, problemi, perplessità?

Chiedetelo a Kermit! Kermit, ossia il nostro prode Luca Carbone e il resto della redazione sono qui per aiutarvi e cercare di rispondere ai vostri dubbi legati al mondo dei videogiochi.
Non esitate, quindi, a scrivere le vostre domande! Ecco gli indirizzi:

EGM-Italia - FAQ
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: faq@egm-italia.it

Le domande inviate via e-mail, ricordate, arrivano prima ed é più facile che vengano pubblicate.

L'angolo dei lettori

posta@egm-italia.it

Scriveteci: impressioni, domande, critiche desideri. Questo é il vostro spazio e crescerà con voi...

Ok, il prezzo é...

Du yu spik inglisc?

(Alessio Spagnolini - Ayron@ciaoweb.it)
Saluti a tutta la valente redazione di EGM. Allora, premessa: questa missiva ha l'unico scopo di valutare dal mio punto di vista la qualità della vostra rivista... pertanto sia chiaro che le mie critiche negative non sono mirate da offendere nessuno di voi. (...) Negativo: il prezzo. E' davvero altissimo... credo sia l'unica ragione per cui la gente potrebbe ignorarvi. Come la copertina, anche il costo deve essere d'impatto... e nel vostro caso purtroppo non lo è (...). Le rubriche sono realizzate molto bene... semplici e scritte con criterio... siete gente in gamba. Siete molto esaustivi, e precisi... complimenti. Positivo: tutte le rubriche tranne la sezione review. Scrivete veramente bene ragazzi. Nulla da ridire su questo punto. Lo speciale su Xbox era davvero un'opera d'arte. E ora le recensioni. Oddio. Non so se sia una cosa temporanea, e quindi dovuta, magari, al fatto che trattasi del primo numero, ma cavolo quello non sembra italiano. E credetemi, non voglio offendervi, perché mi dispiace veramente, ma veramente molto; un gioiello come EGM non può rovinarsi proprio nel punto più importante. Ho capito che non siete direttamente voi a scriverle, ma ciò non toglie che sono tradotte molto male. (...) Il sistema di valutazione è ottimo, l'idea di assegnare diversi pareri è molto buona, ma davvero, tutto è rovinato dalla traduzione. Ed è un vero peccato... frasi come "GD2001 ha bisogno di circa sei mesi nei negozi" che cavolo vuol dire? (...) A parte questo grave difetto, ragazzi miei, mi trovo davanti un vero capolavoro di editoria italiana... sì perché il vostro modo di scrivere le restanti sezioni è veramente pregevole...questo mi fa pensare in un futuro cambio di direzione. (...)

Caro Alessio,
innanzitutto grazie per l'entusiasmo con cui ci hai inviato questa e-mail e con cui ci hai fatto critiche che, oltre a essere costruttive e intelligenti, ci danno modo di chiarire alcuni punti chiave del nostro lavoro e della nostra/vostra rivista. Il prezzo, innanzitutto: come hai visto, siamo riusciti ad abbassarlo già dal mese scorso. Ci siamo resi conto che la maggior parte dei nostri lettori lo trovava un po' troppo elevato, ne abbiamo parlato con la "casa madre" americana e abbiamo deciso di fare uno sforzo per portarlo sotto le 10.000 lire. Veniamo ora al punto dolente della tua lettera: le recensioni. Tu dici: *Scrivete veramente bene, ragazzi*, e di questo ti ringraziamo. Ma visto che chi scrive le rubriche si occupa anche di tradurre le recensioni, è chiaro che il problema è stato quello di "prendere le misure" sul linguaggio usato dai recensori americani, un linguaggio a volte un po' troppo "personalizzato" in base alle loro regole linguistiche. Non sempre, cioè, è facile trovare il modo di esprimere il senso del loro discorso e dei loro giochi di parole, specie quando si ha a che fare con gli aspetti più tecnici.
La cosa, tra l'altro, cambia da redattore a redattore (americano). Però... però stiamo entrando sempre di più nei loro meccanismi linguistici, e crediamo di aver iniziato a eliminare certe sfasature già dal secondo numero. Quanto alla completezza o meno delle recensioni, ti rimandiamo a quanto scritto nella posta di EGM n.2: nella nostra rivista (sia quella americana che quella italiana) un gioco viene seguito passo dopo passo, mese dopo mese, a partire dalle prime voci sulla sua uscita fino alla recensione vera e propria. Insomma, la recensione è solo il punto di arrivo di un gran numero di informazioni, ed è volutamente sintetica perché i lettori possano tenere a mente le cose essenziali. Chiaro che noi, nei primissimi numeri della rivista, stiamo inserendo recensioni di giochi su cui prima del n.1 non avevamo potuto dire nulla. Già lo special su Phantasy Star Online, però, dovrebbe dirtela lunga su come approfondiamo i videogame più interessanti e attesi. Sei d'accordo?

Benvenuti

(Marco Calamari - marco-comax@excite.it)
Ci voleva proprio! Con tempismo a tre mesi dalla morte di mega console, la rivista migliore in assoluto, arriva tra noi quella ke si candida tra le prime in circolazione. (...) Innanzitutto le preview sono ottime cosi' come gli speciali, le pagine sono tante e la pubblicita' latita (finalmente), anche se il prezzo non e' proprio accessibile, questo potrebbe causare la difficile commercializzazione e quindi il fallimento. Un consiglio e' di aumentare di un po' il numero di pagine riservate alla pubblicita' e diminuire leggermente il prezzo di copertina. Due note dolenti. Le recensioni forse troppo brevi e con poche immagini, e un leggero entusiasmo nei confronti di PS2. In un articolo si afferma ke entro marzo la console superera' i 10 milioni di console vendute mentre oggi dopo un anno secondo una rivista online la quota raggiunta e' inferiore alle aspettative. (...) A presto e tanti tanti auguri.

Come hai potuto constatare, Marco, già dal secondo numero abbiamo ridotto il prezzo di copertina (vedi risposta precedente) senza per questo riempire la rivista di pagine pubblicitarie. Anche noi, come te, siamo lettori di lunga data, e abbiamo il tuo stesso metro di giudizio. Permettici però di non essere d'accordo quando parli di nostra parzialità nei confronti della Ps2. Nell'articolo che citi abbiamo semplicemente riportato un'informazione che ci è giunta e che confermiamo, senza assolutamente voler spingere questa o quella console, anche perché qui in redazione le preferenze personali sono quanto mai "assortite". Inoltre, non ci interessa ingraziarci un'azienda piuttosto di un'altra: ciò che ci interessa, credici, è dare un'informazione chiara e imparziale su tutto il mondo dei videogame, nella certezza che proprio i produttori di console (e di giochi) saranno i primi ad apprezzare il nostro voler dare risalto alla qualità e al successo (o meno) di un prodotto. Grazie per gli auguri e per le belle parole che hai scritto a proposito di EGM Italia. Ciao!

Console a 2 piazze

Cara redazione di EGM,
siamo una giovane coppia di sposini di 25 anni molto appassionati di console. Abbiamo scoperto la vostra rivista in mezzo a tante altre e la cosa che più ci ha colpito é stata la copertina così ricca di luminosità, con quella vasta scelta di piattaforme. (...) Se dobbiamo essere sinceri, siamo un po' delusi dai giochi di PS2 già visti, già giocati, con una grafica abbastanza curata (nonostante i colori spenti), ma siamo sicuri che in futuro migliorerà, ci dobbiamo credere visto il costo! Una console in cui credevamo molto era il DREAMCAST : una grafica superlativa, colori vivaci da giocare e rigiocare. Ecco la nostra impressione sulla vostra rivista: come avete scritto Voi nell'editoriale é una rivista che da sempre avevamo guardato da lontano, ricca di novità, ultime uscite, confronti. Crediamo che le recensioni siano troppo sintetizzate, ma per il complesso siamo molto soddisfatti del Vostro lavoro. Complimenti! Avete dato inizio a una nuova rivista per videogiocatori che cercano il meglio. :)
Con simpatia, due irriducibili videogiocatori.

Come diceva quel proverbio? "Due cuori una console", giusto? :)
La vostra simpatia è ricambiatissima, ragazzi. Come avete visto, abbiamo subito provveduto a vivacizzare qualche colore un po' spento, qua e là, di cui anche noi ci eravamo accorti. Del resto, quando si manda in stampa una rivista così ricca graficamente non è facile azzeccare ogni particolare già nel primo numero. Ma ci conforta che il vostro giudizio complessivo sia più che positivo e che abbiate capito qual è il nostro obiettivo fondamentale: "una nuova rivista per videogiocatori che cercano il meglio". Le vostre parole lo hanno sintetizzato perfettamente.

Per scrivere a EGM Italia

EGM-Italia
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: posta@egm-italia.it
web: www.egm-italia.it

Nuova stella
(Alessandro O. – Brescia)
Cara Redazione di EGM,
tralascio volutamente i complimenti e le "rimostranze" alla fine di questa lettera. Vorrei invece iniziarla con un "paragone astronomico". Avendo assistito nell'arco di tre anni alla morte di tre stelle nel firmamento dell'editoria per console (SEGA SATURN OFFICIAL MAGAZINE 1998 Inghilterra, Mega Console 2000 Italia, DC – UK marzo 2001, Inghilterra), non posso che gioire nell'assistere alla nascita di una nuova stella, la vostra EGM! L'avvento della vostra rivista porta una ventata di aria nuova (...), non c'era davvero alcuna speranza di ottenere giudizi indipendenti per le hardware house storiche come Sega e Nintendo. (...) Mi ha sorpreso l'ottimo articolo su SegaNet e Dreamarena (in due anni di DC sul mercato NESSUNO aveva spiegato chi o cosa fossero i due Network provider Sega); ha acceso curiosità lo speciale Xbox, ben documentato e sorretto da interviste esclusive (uno speciale secondo solo a quello di Edge). (...) Certo, qualche difetto lo si può trovare, per esempio manca la sezione della posta (ops ... no questo questo no! Essendo il primo numero...), talvolta la traduzione degli articoli rimane forse troppo fedele e non rientra nei parametri dele conoscenze dell'utente italiano, ma sono difetti di poco conto. Finisco qui la mia missiva augurando una buona e lunga permanenza a questo nuovo "astro" delle testate videoludiche...che diventi la "stella polare" per tutti noi videogiocatori-navigatori dispersi nell'oceano della fantasia.

Caro Alessandro, anche la tua lettera si merita un GRAZIE! di cuore da parte nostra.
Non sapremmo proprio che altro aggiungere, alle tue parole, tranne sottolineare che l'indipendenza di giudizio e di commento è e resterà uno dei capisaldi di EGM Italia: sarà anche questo un modo per ricambiare lettori come te del loro affetto e della loro stima. Ciao!

Finalmente!!!!

(Chris78 – Roma)
Finalmente!!!!
Prendendo in prestito una frase di elevato calibro mi sento di dire "e la luce fu", anzi, "e la luce è". (...) L'8 marzo 2001 mentre compravo un quotidiano il mio sguardo si è posato su una nuova rivista che portava la scritta "Electronic Gaming Monthly Italia". (...) Come avrete ben capito vi do il benvenuto tra noi poveri videogiocatori e vi faccio un immenso "in bocca al lupo". Avrei anche delle domande da farvi: 1) Sono un appassionato, pazzo ed impazzito per la serie "Resident Evil" e vorrei sapere se uscirà mai su Xbox. 2) Potete spiegarmi meglio e brevemente (se ciò è possibile) il discorso dell'hard disk aggiuntivo che si potrà applicare alle Playstation2? Quali migliorie "concrete" porterà per quanto riguarda i videogiochi? (grafica, velocità, ecc...) 3) Potreste darmi qualche altro codice (tipo energia infinita) per Evil Dead: Hail To The King? (...)

Anche a te, Chris, grazie. La domanda due ha trovato adeguato spazio tra le Faq, che sei ovviamente invitato a consultare. A oggi pensare a un Resident Evil su Xbox pare difficile, anche se Microsoft sostiene di avere contatti fruttuosi con molti degli sviluppatori di maggior peso. Come si suol dire, vedremo...
P.S. Nessun codice per ED, questa volta. Ritenta, sarai più fortunato :)

Una notte e tante domande

(Manuel P. – Monte Romano – VT)
Salve a tutti! Chi vi scrive è un sedicenne appassionato sfegatato di console e videogiochi (...). Avete parlato in modo particolareggiato di ben 4 console (PS2, X-Box, Gamecube e Dreamcast) in 128 pagine! Davvero complimenti!! Comunque, dopo tutti i complimenti dovreste rispondere ad alcune mie domande (anche se ci ho messo una nottata per pensarle dopo tutte le vostre notizie): 1) La mancanza di porte USB e FireWire nell'Xbox influirà sulle sue possibilità? 2) Quale sarà all'incirca il prezzo della scatola nera di zio Bill Gates? 3) Corrono voci che la Sega stia preparando la Naomi2. Se è vero, quando uscirà questo pezzo aggiuntivo per il Dreamcast? E sarà abbastanza potente da sostenere la concorrenza? 4) Metal Gear Solid per Xbox sarà solo una conversione (con migliore rsoluzione) di quella della PS2 o un seguito? 5) Ci sarà anche Gran Turismo per Xbox? E quella per PS2 sfrutta tutta la potenza della stessa?. (...)

Beh, Manuel, innanzitutto un grazie da parte di Luca Carbone cui hai fornito materiale fresco per le sue Faq, a cui ti rimando per i punti 1 e 3. Non mi soffermo troppo sui tuoi complimenti, e passo alle tre pratiche rimaste inevase: per Xbox puoi aspettarti un prezzo al'incirca allineato a quello della PS2, ovviamente al momento del lancio europeo. Possiamo quindi ipotizzare (attenzione: si tratta di pure supposizioni) una cifra compresa tra le 650 e le 750 mila lire, dato che la PS2 calerà di prezzo prima del marzo 2002. Per quanto riguarda MGS e GT su Xbox è meglio non sbilanciarsi. Le voci si susseguono, ora in un senso ora nell'altro ma fino a un comunicato ufficiale nulla è deciso. Per quanto riguarda MGS la sensazione è che non sia destinato a finire su Xbox. Per l'ultima parte della domanda 5, poi, abbiamo preparato una risposta più lunga: hai presente quelle 9 pagine a centro rivista?...

Che dire ?

(Maurizio L. – homer73@tin.it)
Innanzittutto prima di dare un giudizio affrettato su EGM-Italia ho atteso di aver sottomano il secondo numero, cosi' da poterdare un giudizio piu' completo (...). Veniamo ai contenuti. Gli articoli sono ottimi e gli "speciali" raggiungono vette di eccellenza, anche se i testi piu' interessanti sembrano essere opera di mera traduzione. Francamente a me ha stufato leggere dei problemi esistenziali dei recensori e dei loro eccezionali (?) tornei di calcetto, gokart o videogiochi! E la trama (oramai sempre uguale) del gioco e' comunque stampigliata nel libretto di istruzioni accluso nella confezione originale, quindi e' inutile dilungarsi inutilmente. (...)
E' importante far recensire lo stesso titolo a piu' persone, in modo tale da aver un giudizio complessivo piu' obbiettivo e meno legato ai gusti del singolo (...). Ho notato che come tutte le altre riviste tendete a generare un hype intorno ai prodotti piu' attesi anche quando questi non lo meritano! A titolo di esempio cito il caso del gioco Evil Dead quasi osannato nella preview del numero 1 di Egm-Italia e giustamente stroncato nella recensione nel numero seguente (...) Fa' inoltre piacere sapere che i suoi recensori leggano il newsgroup italiano dedicato alle console (snobbato da quelli di riviste vostre concorrenti) cosicche' e' possibile stabilire un filo diretto tra lettori e redattori. Voglio chiudere questa mia missiva (...) con un consiglio. Non trasformate l'angolo della posta in un helpdesk tecnico o in una serie di domande/risposte suddivise per punti! Equivarrebbe a far morire un angolo importante della rivista (da questo punto di vista ho molto apprezzato la suddivisione tra Posta e Faq, che spero venga mantenuta anche in futuro).

Caro Maurizio, è soprattutto per poter pubblicare in maniera più estesa lettere come la tua che dal prossimo numero la posta di EGM si estenderà a 4 pagine, anche perché come giustamente sottolinei il rapporto redazione – lettore è fondamentale. Lottiamo ad ogni uscita per mantenere netta la separazione tra Faq e Lettere, e crediamo di esserci riusciti anche in questo numero 3. Per la parti di "mera traduzione", occhio: molto spesso batte un'anima italiana anche dietro articoli apparentemente d'oltreoceano. Quanto all'effetto "hype", anche noi, da buoni appassionati, andiamo dietro ai titoli che più ci attraggono, rimanendone in alcuni casi delusi. Penso di poter escludere la malafede, anche perché il caso che tu citi, quello di Evil Dead, è legato a problemi "amministrativi" che ci hanno obbligato a mandare in edicola il numero 1 con un certo ritardo rispetto all'uscita prevista. Da qui, credo, il bisticcio preview – review. Temo, infine, che tu abbia trovato in questo numero 3 un'eccessiva quantità di review "all'italiana", ma si tratta di una fase di assestamento, dato che ci troviamo spesso a fare review di titoli di cui non abbiamo mai fatto la preview. Aspetto tuoi futuri riscontri, spero con più spazio a disposizione, e complimenti per l'ottimo dc4ever
(www.dreameye.it/dc4ever), che come sai abbiamo già citato nel numero 1.

di Davide Moretto davide.m@near.it

Contro Corrente

Fidarsi è bene...

Da La Stampa Web di Martedì 6 marzo

"Tra i videogiochi di questi tempi va di moda un videogame che circola su Internet: vince chi riesce a spezzare l'osso del collo al genitore. Si chiama Hitman, un'autentica gara alla violenza.
Si uccide con coltelli, pistole, mitragliatrici, o schiacciando la vittima con l'auto. Alla scuola - racconta Nicoletta Galizzi, insegnante - nei momenti liberi i bambini parlavano e vivevano solo di quello: «Lo scambio delle figurine li stava incatenando in un meccanismo da telenovela interminabile, facendo smarrire la bellezza dello stupore e della creatività personale. Per questo ci è sembrato opportuno dare un messaggio chiaro"

Lo stralcio qui pubblicato è parte di un articolo riguardante il fatto che molti bambini, a scuola, siano distratti e non abbiano risultanti soddisfacenti a causa dello scambio di figurine. In questa sede naturalmente non mi dilungherò su questo fenomeno (gli insegnanti non hanno mai giocato a "figu"?) ma vorrei far capire quanto il giornalismo con la G maiuscula, quello dei quotidiani nazionali di grande tiratura, sia non solo poco informato, ma ricerchi la notizia in qualsiasi caso, anche mentendo spudoratamente. L'articolo in questione è apparso a seguito del massacro di Novi Ligure, e naturalmente, in un modo tutt'altro che limpido, accusa il mondo dei videogiochi di essere quantomeno concausa di atteggiamenti pericolosi, ma andiamo con ordine.
Punto primo: Hitman – Codename 47 non è assolutamente un videogioco "che circola su Internet" , ma è un titolo per PC, distribuito da Eidos (Tomb Raider), che si può acquistare normalmente al prezzo di 99 mila circa in qualsiasi negozio di computer.
Punto secondo: nel titolo in questione non bisogna ASSOLUTAMENTE uccidere genitori o parenti affini. Hitman è uno di quei giochi che oggigiorno si definiscono "Stealth game", alla Metal Gear per capirci. Il protagonista non è certo uno stinco di santo, è un assassino geneticamente creato per uccidere, ma in realtà i bersagli del nostro killer sono mafiosi giapponesi, narcotrafficanti, signori della guerra, insomma non certo la mamma o il papà.
Punto terzo: Chi ha scritto l'articolo non solo ha sapientemente scelto il momento adatto per farlo, ma l'ha messo in un contesto molto seguito, quello delle figurine dei Pokémon, che sinceramente non c'entrano assolutamente nulla con il titolo Eidos. Immaginatevi un genitore che legge questo articolo, e poi vede in camera del suo primogenito quindicenne la confezione di Hitman. "O mio Dio, mio figlio mi vuole fare fuori!!" è il pensiero che potrebbe passargli per la testa, con tutte le conseguenze del caso.
Ora, considerando che abbiamo appurato la falsità della notizia, un dubbio sorge alquanto spontaneo: e se i giornalisti, ignoranti in maniera quasi imbarazzante su certi argomenti, fossero nella stessa situazione su tematiche di ben altra gravità? Lo scenario è inquietante. Se argomenti come politica, economia, cronaca e, perchè no, anche sport, fossero trattati con la medesima superficialità? Il fenomeno mucca pazza è così terribile o è una bufala? Ho paura che questo accada molto più frequentemente di quanto si creda.
E' strano però che questo cocciuto odio da parte degli organi di stampa verso il mondo videoludico continui imperterrito nonostante il videogioco sia diventato un mercato decisamente di prim'ordine, al pari del cinema o del mercato discografico.
Naturalmente questo retaggio va avanti da diversi anni: non dimenticherò mai un articolo sempre de La Stampa di diversi anni fa quando, parlando di mascotte videoludiche, lessi che Sonic era un "porcospino blu russo". So che è incredibile e se potessi riporterei il pezzo originale. Probabilmente l'autore, avendo già chiamato Mario "l'idraulico italiano" aveva bisogno di identificare la nazionalità dell'antagonista del baffuto personaggio Nintendo.
Ben più gravi sono stati gli attacchi alla saga Resident Evil, contro cui si è scatenata anche la magistratura che aveva fatto ritirare, dalla Guardia di Finanza, tutte le copie di RE2 per PC e PSX, facendo marcia indietro pochi giorni dopo avendo capito (in ritardo) l'errore. Sfortunatamente dietro questi episodi ci sono spesso sedicenti psicologi e "educatori" che per avere un trafiletto su un quotidiano sarebbero capaci di dire tutto ed il contrario di tutto, persone che fanno il loro business sulla pelle altrui.
E triste vedere come quando capitano dei "casi" tipo attacchi di epilessia, ragazzini che vivono in un mondo tutto loro ecc... in un lampo si dia la colpa ai videogiochi, ai fumetti e ai giochi di ruolo. Nessuno pensa che la causa di questi problemi possano essere gli stessi genitori che mollano il figlio per 8 ore davanti ad un monitor ? No eh? In effetti è colpa dei videogiochi... lo ammetto. E chi come me videogioca da una vita e non ha ancora ammazzato nessuno stia in guardia, c'è sempre una prima volta... scusate, devo andare in armeria per vedere se è arrivato l'Uzi che avevo ordinato una settimana fa...

"Well I believe in God, and the only thing that scares me is Keyser SOZE" - Verbal Kint, da I Soliti Sospetti